

百变美少女素描技法

零点动漫◎编著

- 4 种体型表现
- 5 种头身比例画法
- 6 种不同发型绘制
- 6 种服装配饰表现
- 6 种角色性格设计
- 6 种Q版造型变化
- 10 种表情神态设计
- 10 种动作姿势绘制
- 12 种经典发型设计
- 12 种简化表情展示
- 1110 多张图片全程图解



清华大学出版社

漫画达人系列

百变美少女素描技法

零点动漫　编著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过100多个案例，由浅入深、循序渐进地帮助读者从入门到精通地掌握美少女漫画绘制，从新手成为美少女漫画绘制高手。

本书的细节内容和特色包括：4种体型表现＋5种头身比例画法＋6种不同发型绘制＋6种角色性格设计＋6种服装配饰表现＋6种Q版造型变化＋10种表情神态设计＋10种动作姿势绘制＋12种经典发型设计＋12种简化表情展示＋1000多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是美少女漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等，还可作为各类培训学校、中专、大专等院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变美少女素描技法/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40478-1

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—人物画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第129514号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：马素伟
责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084
社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 装 者：北京嘉实印刷有限公司
经 销：全国新华书店
开 本：190mm×260mm 印 张：18.25 插 页：4 字 数：375千字
版 次：2015年8月第1版 印 次：2015年8月第1次印刷
印 数：1～3000
定 价：46.80元

产品编号：062831-01



前 言

1. 写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套“新手学超级漫画系列”图书，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时这些读者也给图书提了许多优秀、宝贵的建议，如能不能写得更细致一些，学起来更简单更容易上手等，在综合了广大漫画爱好者的意见和心声下，我们特别策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要品种如下。

（1）零基础学素描技法（线稿草图篇）

（2）百变Q版素描技法

（3）百变服饰素描技法

（4）百变造型素描技法

（5）百变场景素描技法

（6）百变萌系素描技法

（7）百变古风素描技法

（8）百变美少年素描技法

（9）百变美少女素描技法

（10）百变古风美少女素描技法

（11）素描综合技法实战208例

（12）SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

零点画室的老师在指导学员绘画时，经常有许多学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？我们老师结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢，基础打好了，想建多少楼都可以。

市场上许多同类漫画书，整本书一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础，于是我们这套书在策划时，与同类书相比，加强了四部分内容，这也正是本系列书与市场同类书相比具有差异化和优异化的四点。

- 一是“SAI绘制漫画步骤”详细内容的增加，对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因为掌握SAI软件的应用，是最基础的功夫，但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤，因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别是安排了案例效果，教大家如何用SAI软件一步步绘制漫画效果。
- 二是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用于帮助绘画者打基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——“设定动作草图、五官关节、人体结构，衣服外形、衣服褶皱、



衣服图案”，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步，更上一层楼，完善效果，只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，一画就会，具体内容请参见第2章。

- 三是“通过百变效果演练掌握百变技法”。通过前面掌握SAI软件的用法，以及线稿草图绘制流程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了，因此书中“画法规律＋实战案例”相结合，既教会读者漫画绘制的规律、方法，又会通过上百个案例实战绘制，帮助读者真正掌握百变美少女漫画的绘制技法！
- 四是“填充式＋线条式＋素描式”三种上阴影方法的增加，市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式或线条式，比较单一，而本系列书三种上阴影方法并进，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者奉送更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是“漫画达人系列”中的一本，专讲“百变美少女”素描技法，书中内容如下：

第1章，介绍美少女漫画基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章，介绍线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章，详细讲解头部造型的多种绘制技法。

第4章，详细讲解五官表情的多种绘制技法。

第5章，详细讲解形体结构的多种绘制技法。

第6章，详细讲解动作姿势的多种绘制技法。

第7章，详细讲解服装配饰的多种绘制技法。

第8章，详细讲解不同角色性格的多种绘制技法。

第9章，详细讲解Q版美少女的绘制技法。

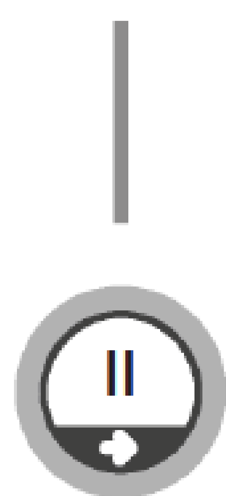
第10章，详细讲解角色设定和多人构图技法。

第11章，详细讲解百变美少女的上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有袁丁、陈云云、王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于编者水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者



目录

CONTENTS







第1章

绘制美少女漫画的前期准备

美少女漫画受广大读者的喜爱是因为它的美丽生动，想要学习绘制美少女漫画，首先要了解美少女漫画的基础知识，以及漫画绘制中的一些工具要求。

本章主要介绍美少女漫画的基础知识、绘画工具和如何使用数码软件SAI进行临摹绘制。从认识到实际操作，逐步掌握绘制美少女漫画的相关知识。



1.1 认识美少女

在漫画中经常会看见吸引人的女性角色，不管她们的外貌和性格的区别有多大，她们都有一个共同的代名词——美少女。在学习绘制美少女之前，先来了解一下有关美少女在漫画中的角色。看过漫画或者是动漫的人都会知道，在任何一类漫画中都少不了美少女这个角色，美少女是漫画中的一道风景，随处都可以看到。但不同类型的漫画，美少女这个角色的形象风格也会不同，下面就来列举几种常见的动漫人物来进行讲解。

1.1.1 青春校园类

关键词：青春 感情 学习





《我的青春恋爱物语果然有问题》是一部以高中校园作为背景的动漫。讲述的是青春期少年在高中的生活，男主角吐槽对自己的爱情物语和将来的梦想是“不工作”，由此展开了一段有关校园的青春故事。





《S.A特优生》是日本一部很著名的动漫作品，讲述了一段在校园中的追逐战，女主角因为小时摔跤时，输给了男主角，这个屈辱使她燃起熊熊斗志，立下了一定要打倒男主角的决心。从此关于校园中的各种搞笑故事不断展开。

1.1.2　萌系

关键词：可爱 美少女 魔法 校园





《守护甜心》讲述的是女主角圣夜学园的日奈森亚梦意外地加入了守护魔法蛋的守护者中，开始与复活社进行战斗的一段故事。之所以为萌系列的漫画，是因为故事内容非常梦幻，人物单纯而可爱，画面感非常充实，虽然故事内容冗长，但剧情紧扣环节，带领读者一步步进入与坏蛋进行斗争的故事中。这类风格的美少女往往给人一种很萌的感觉，剧情也非常梦幻而有励志效果，因此深受广大漫画读者们的喜爱。





《水果篮子》讲述了女主人公本田透由于母亲去世，不得不搬到山上的帐篷里生活。呆萌的女主角形象打动了不少人的心。

1.1.3　魔幻类

关键词：异世界 时空 奇幻





《濑户的花嫁》讲述男主角满潮永澄是个就读于埼玉县某中学的平凡中学生。某个暑假他在海边度假时突然溺水，意识模糊之际为美丽的人鱼濑户瑔小姐所救。但是，人鱼世界中有一条规矩就是如果被人类看见人鱼真身的话，那双方之中必须有一方选择死亡，而能回避这条铁律的最后手段就是也变成人鱼家族的一员。在死亡和逼婚两者之间，永澄被迫做出了与瑔结婚的决定。于是，围绕着永澄和瑔两人以及各种各样的人鱼族人的恋爱搞笑剧登场了。

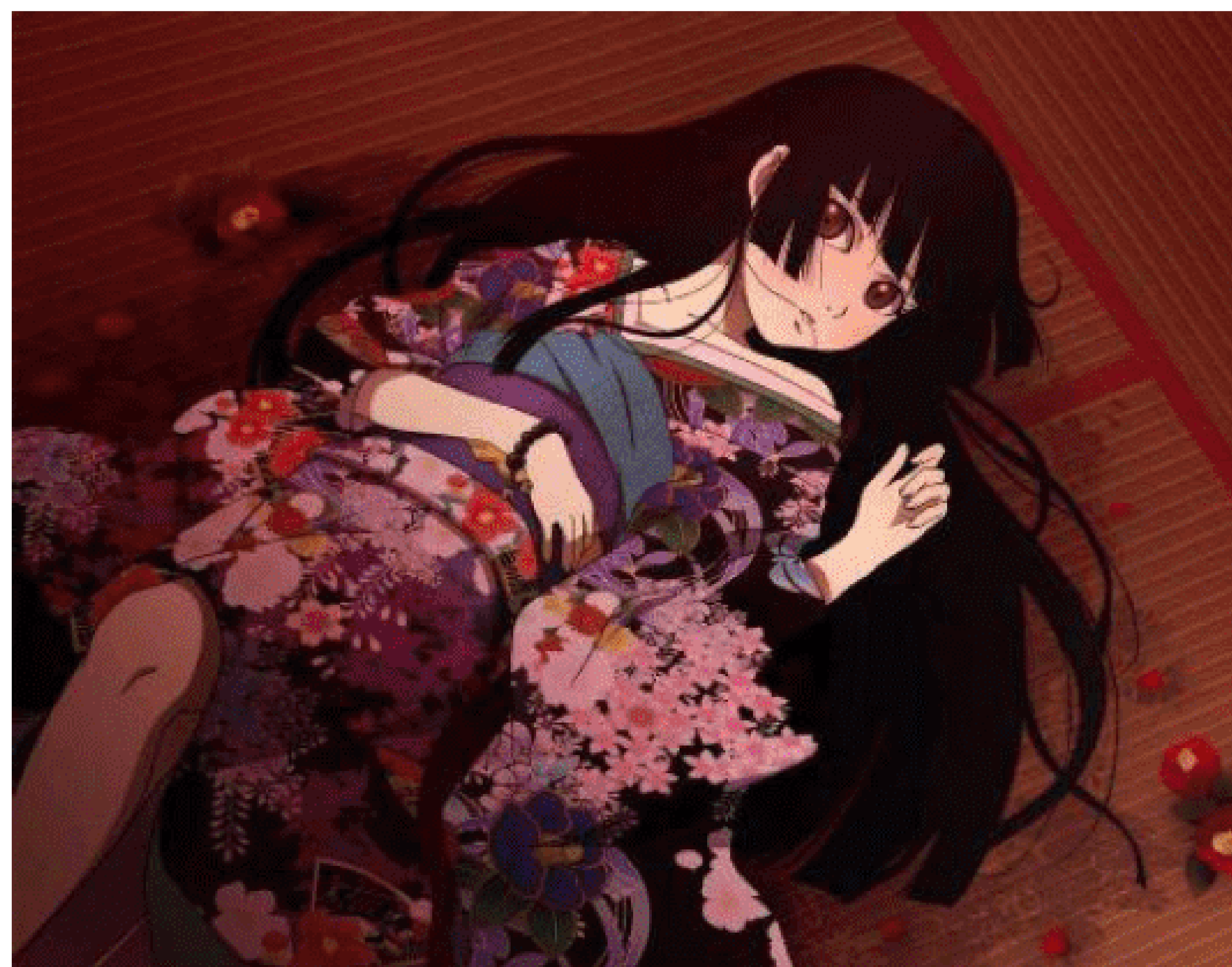




《犬夜叉》讲述了人和妖怪的混血——半妖犬夜叉，和通过自家神社的食骨之井穿越时空来到500年前的初三女生日暮戈薇，寻找“四魂之玉”碎片的幻想冒险剧。里面的两位女主角，因为身份不同外形穿着也不同，但人物的基本特征是一样的，这类风格的漫画人物是日本漫画界中应用得比较广泛的一种风格。

1.1.4 恐怖类

关键词：惊悚 地狱 灵异 神鬼



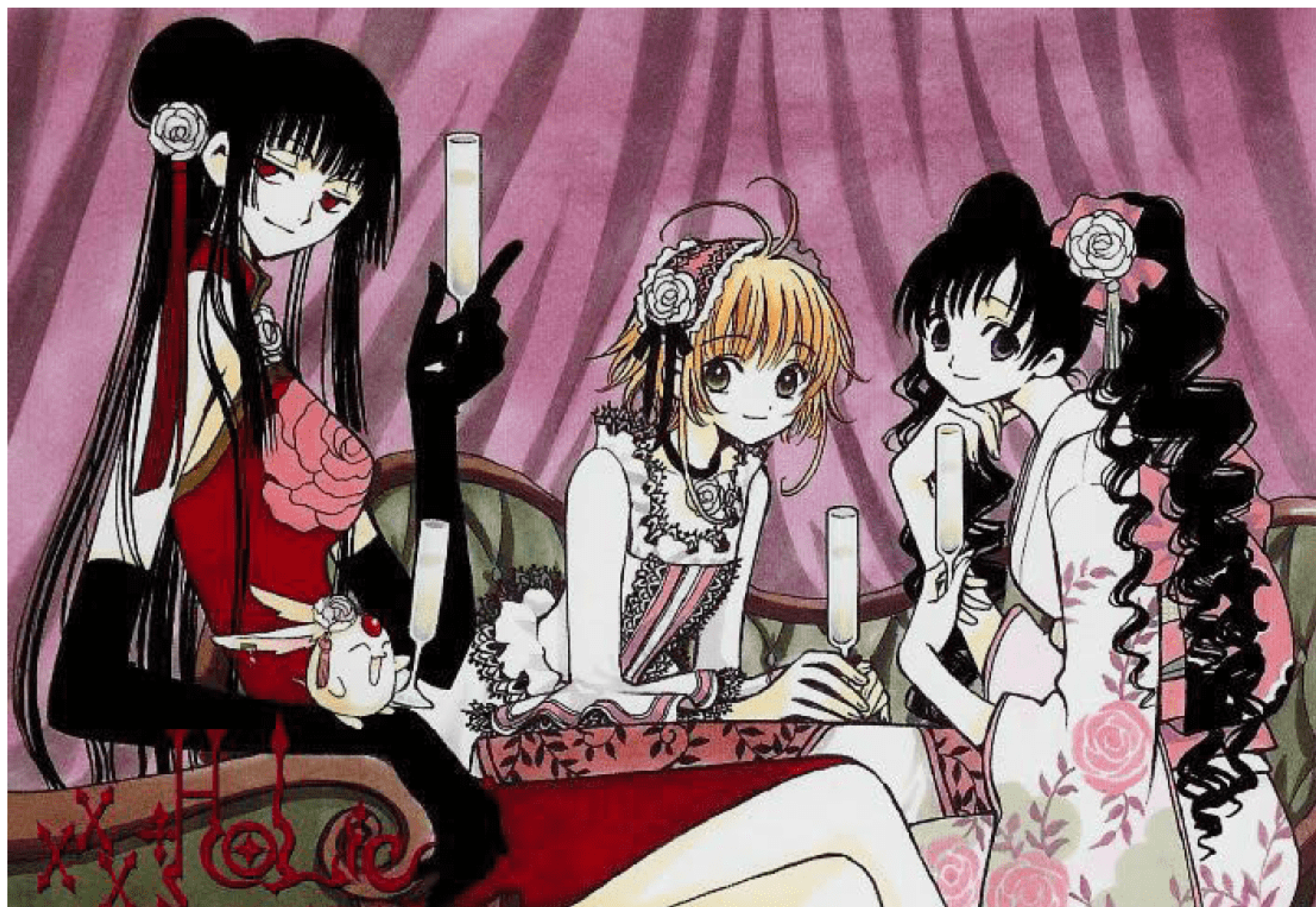


恐怖类动漫简单地说就是鬼、死神、天使等人物的故事，有的内容与魔法、魔幻类漫画相似。恐怖类漫画如《地狱少女》，故事内容主要是关于地狱少女为满足尘世间的人类复仇心理而出现，某人如果满足了复仇心理也会付出相应的代价。





《尸鬼》是一个充满死亡与绝望的恐怖故事！尸鬼的首领桐敷沙子梦想建立一个尸鬼的健全社会，不想再被孤立，因此组成了一个不伦不类的家庭，同时在非常适合尸鬼生存的外场里慢慢侵蚀，制造越来越多的尸鬼。她是人类与尸鬼的综合体。她是尸鬼的女王，有胆识、有智慧，一切计划都在她的计算之内。但明明不是人类的她，却拘泥于人类的道德观，她的理想其实最终还是会使尸鬼走向灭亡。



《四月一日灵异事件簿》讲述了高中生四月一日君寻在偶然的机缘下闯入闻名异世界的次元魔女的魔法商店，为了剔除自身灵异能力的愿望而开始变成长期工读生。这类美少女风格比较独特，四肢非常修长，服饰华美，是一种让人印象深刻的漫画风格。

1.1.5 机战类

关键词：机械 战争 科幻 胜利



动漫《EVA》

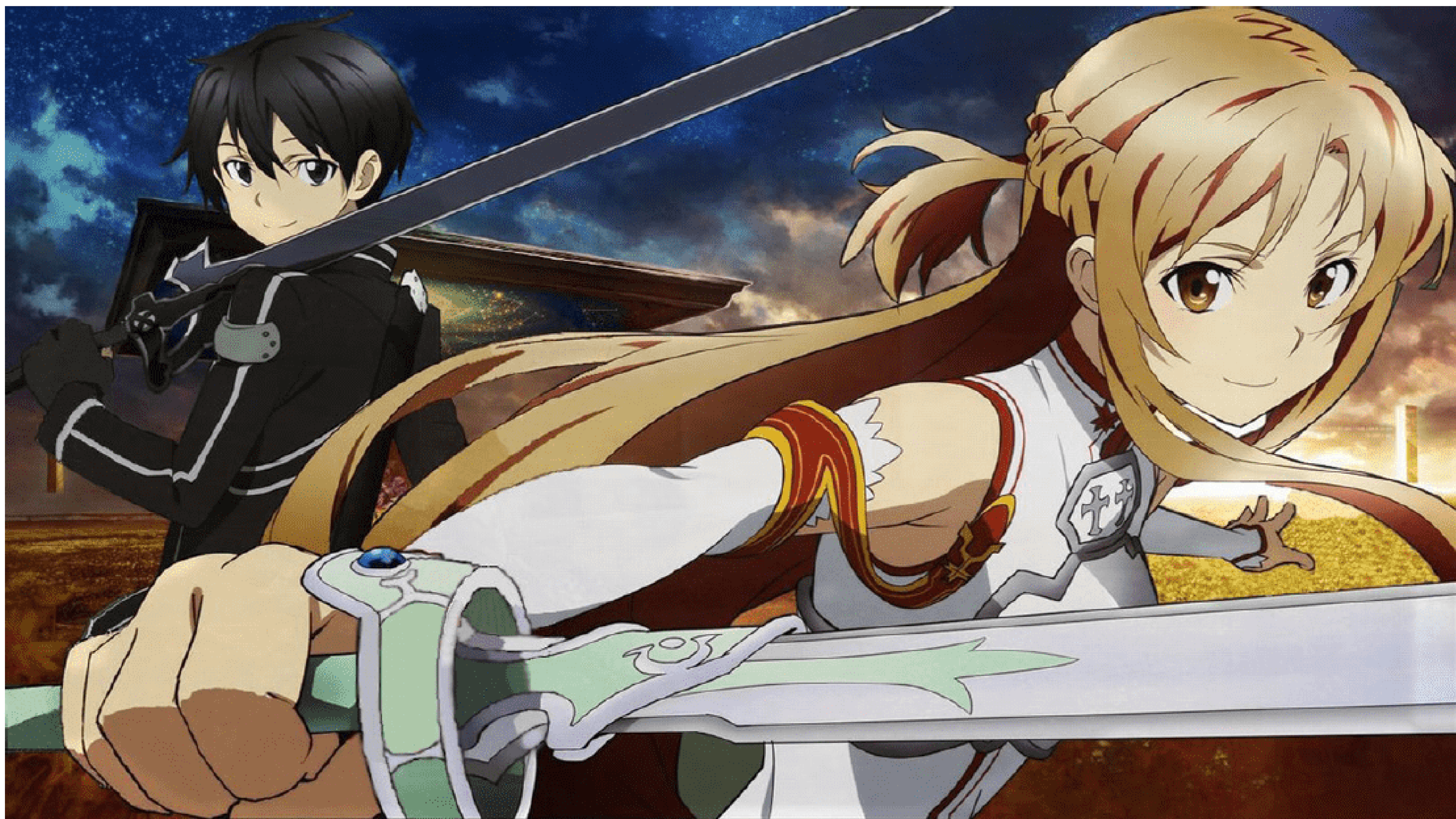
所谓机战，正如字面的意思是一样的，主要以机械作为武器进行战斗的动作冒险的漫画故事，这类漫画的美少女，通常是非常有战斗力的，是一类比较强悍的女性形象。



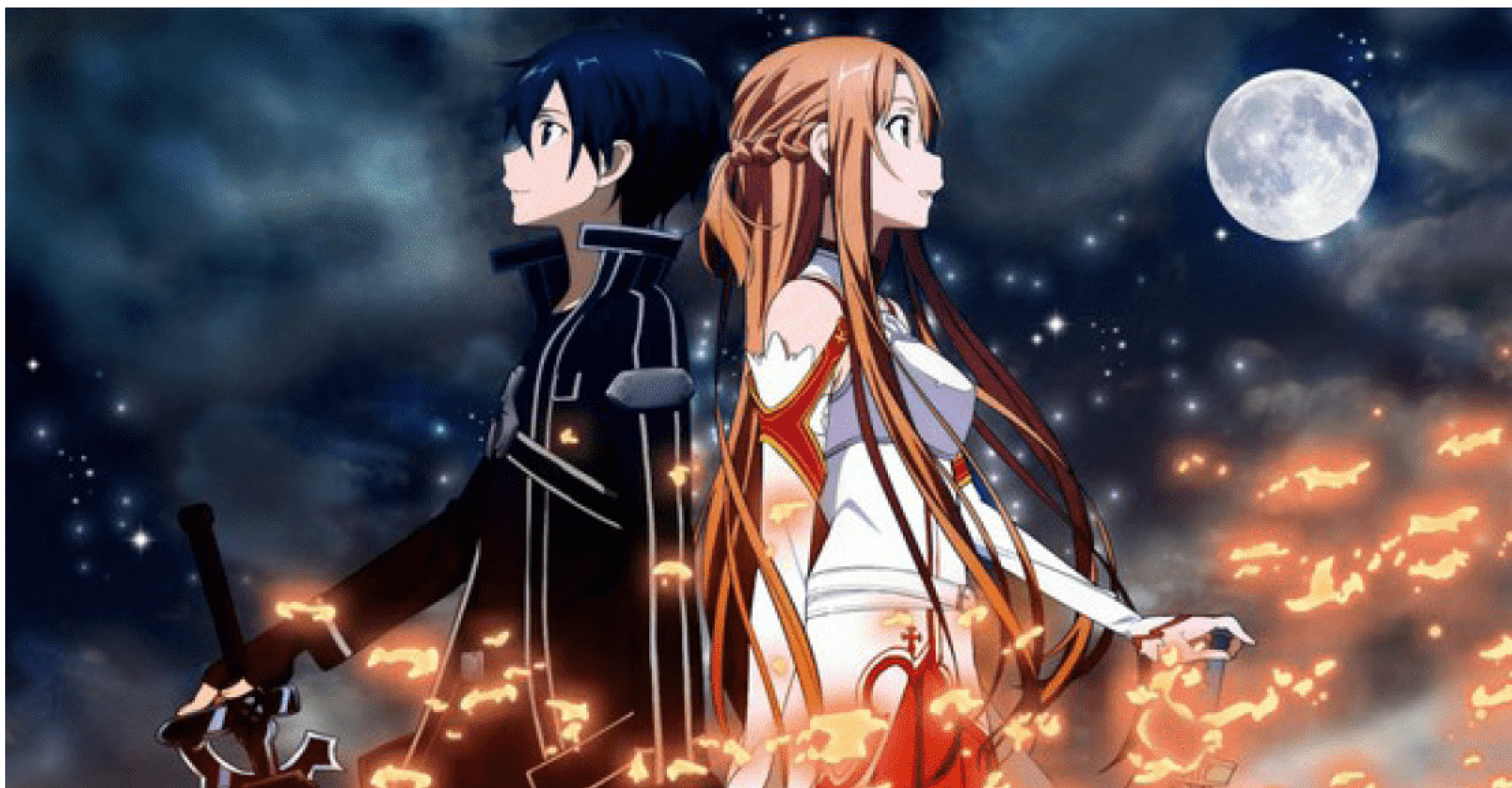
《樱花大战》讲述了公元20世纪初，东京的地下黑帮“黑之巢会”开始复苏，为了对抗这些黑势力，打击黑之巢会的猖獗活动，以东京为中心组织对降魔迎击作战的帝国华击团·花组（由6名超能力少女组成），秘密驾驶着光武开始了讨伐黑暗之战。

1.1.6　冒险类

关键词：冒险 旅途 魔法 战斗 仇恨



冒险类的动漫和游戏的内容一般都是同一个人物结伴出行，为了共同的目标前进，最后克服种种困难达成最终目的。《刀剑神域》是以网游为题材的一部动漫，讲述的是无法完成攻略就无法离开游戏，GAME OVER也等于宣告玩家的死亡，是一款虚拟实景线上游戏。



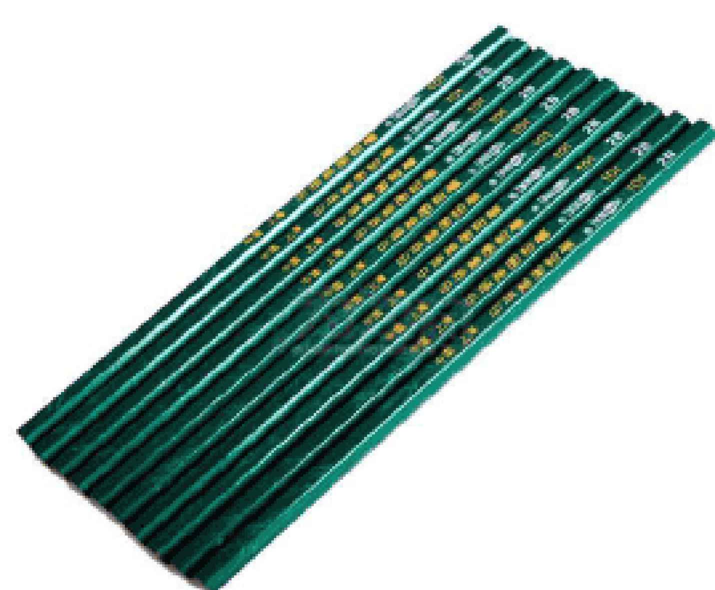
虽然是以网游为题材的动漫故事，但同样少不了美少女的角色，亚丝娜作为女主角，扮演着实力数一数二的明星玩家，是使用剑的高手。

1.2 美少女漫画的绘制工具

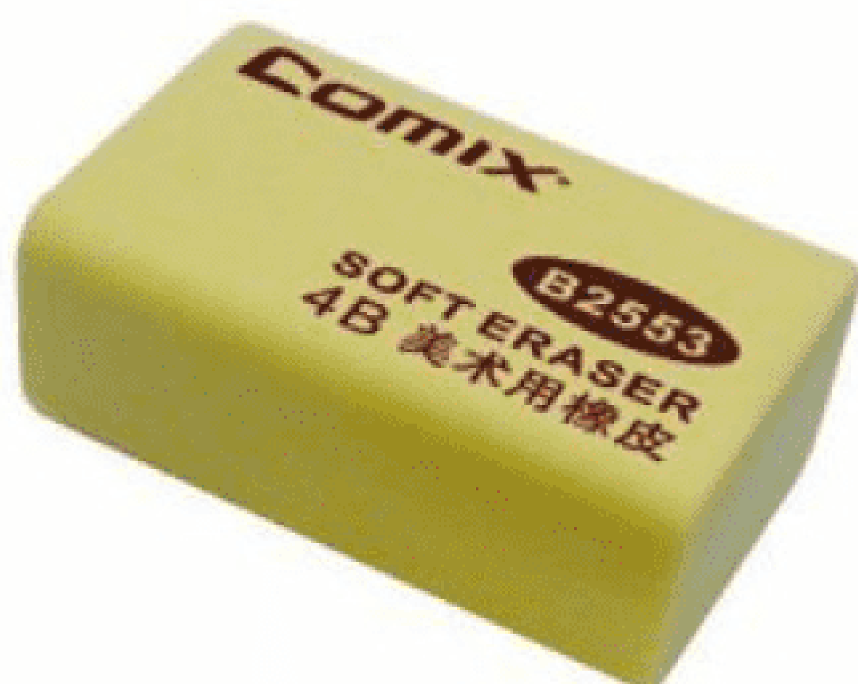
绘制漫画需要了解两点基础知识，一是绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具，如果条件允许，推荐使用数码绘画，这样既能够减少绘画流程和时间，又能节省材料。在绘制漫画之前我们先来了解绘制漫画的工具。

1.2.1 传统的绘画工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。



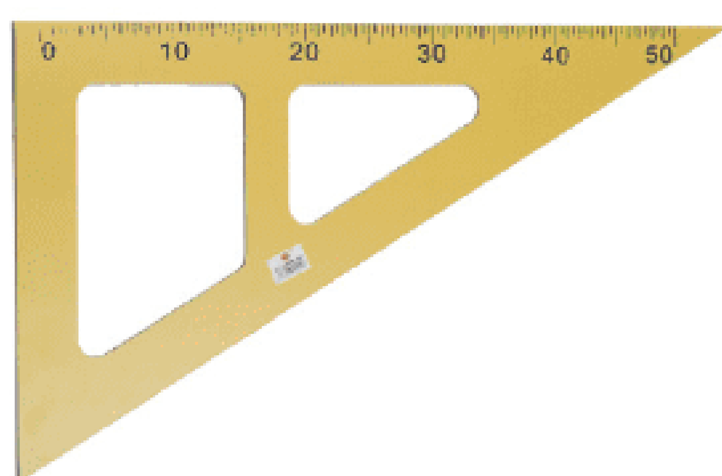
铅笔



橡皮



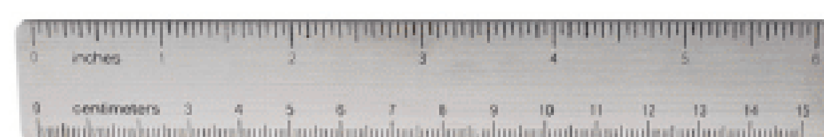
速写本



三角尺



云尺



直尺



蘸水笔



勾线笔



漫画墨水

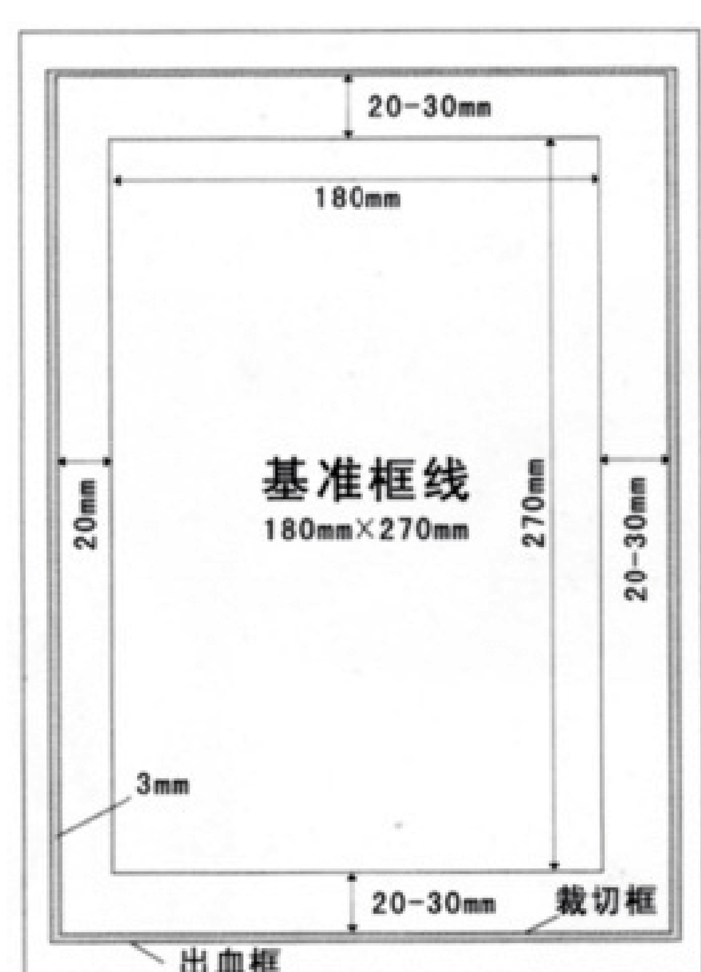


针管笔

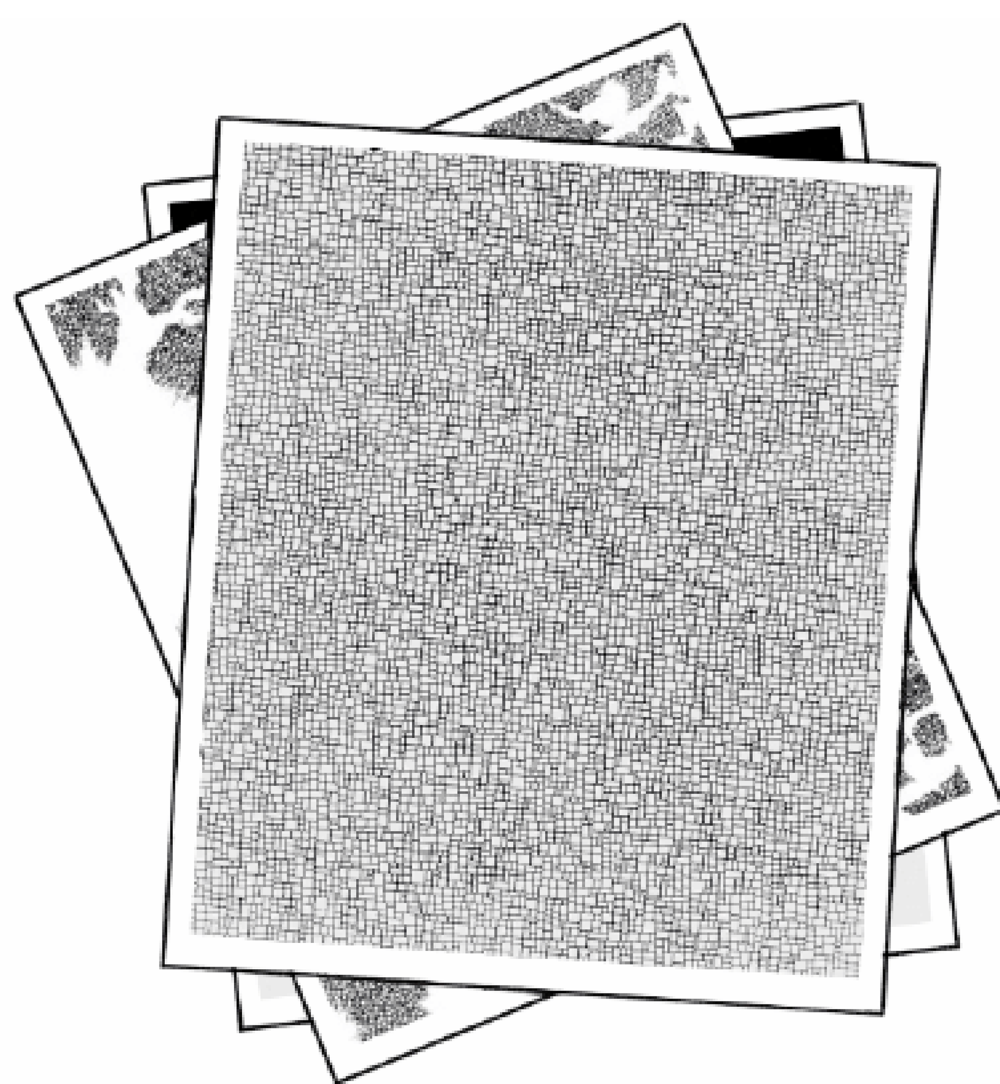


毛笔





原稿纸



网点纸

1.2.2　数码工具

随着科技的高速发展，计算机已经得到了广泛的应用，在漫画界中，绘制方法不仅仅局限于纸上绘画，漫画设计已经进入了无纸化时代。数码绘画就是其中的代表，方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面来看看数码绘画需要哪些工具。

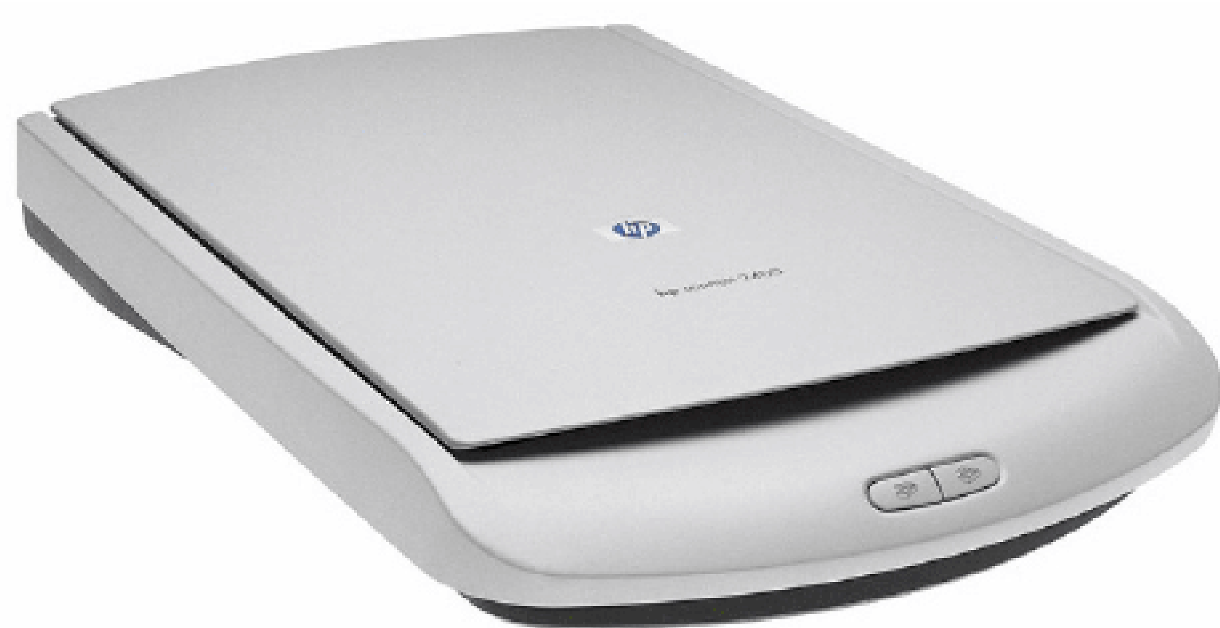
数码配置



计算机



手绘板



扫描仪



透写台

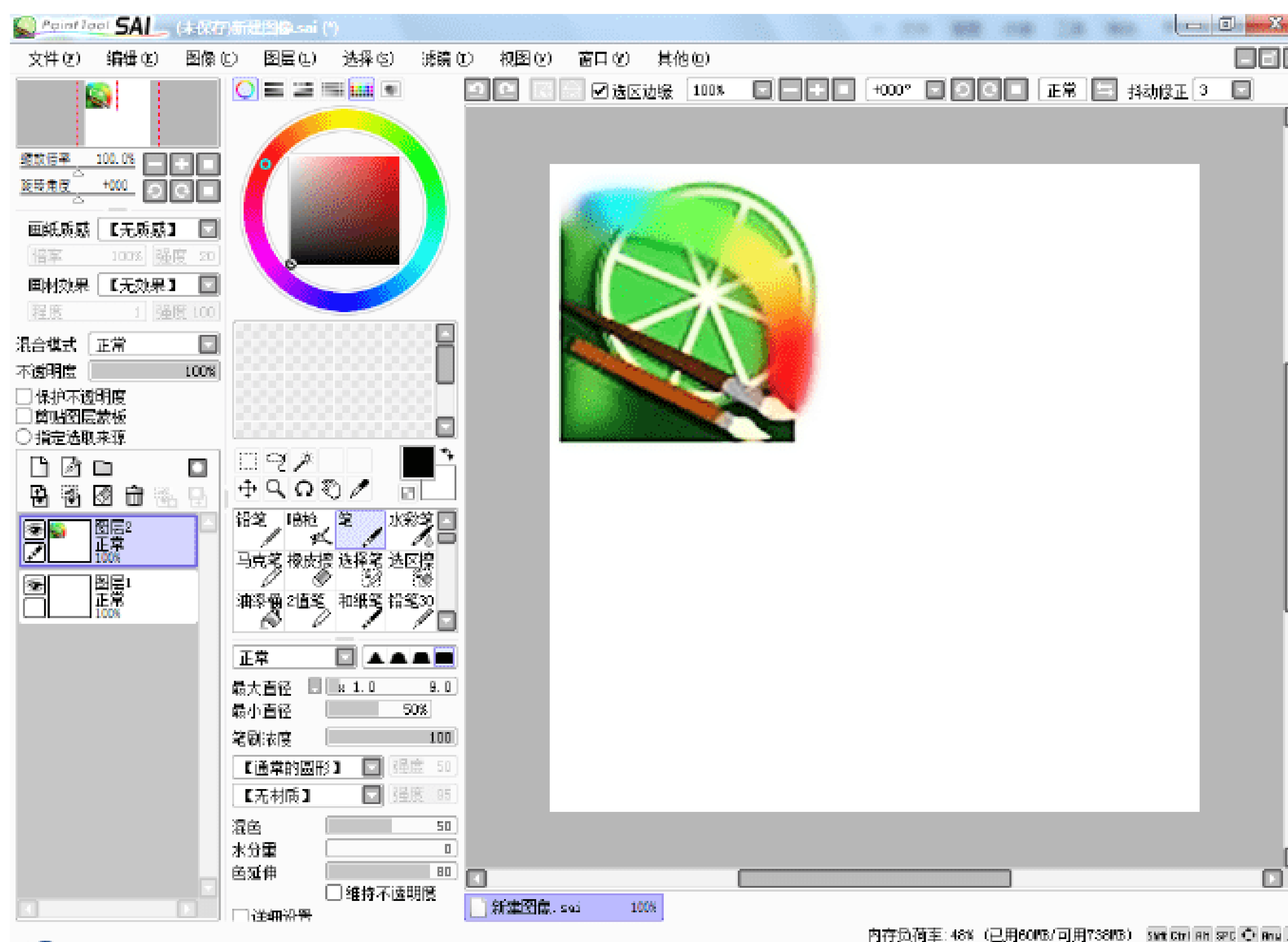
因为手绘比较方便，所以很多绘画者会选用先在纸上画草稿，再扫描到电脑进行详细地绘制和上色。

绘图软件

用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的主要绘制软件为SAI，下面先来介绍一下这3种常用的软件。

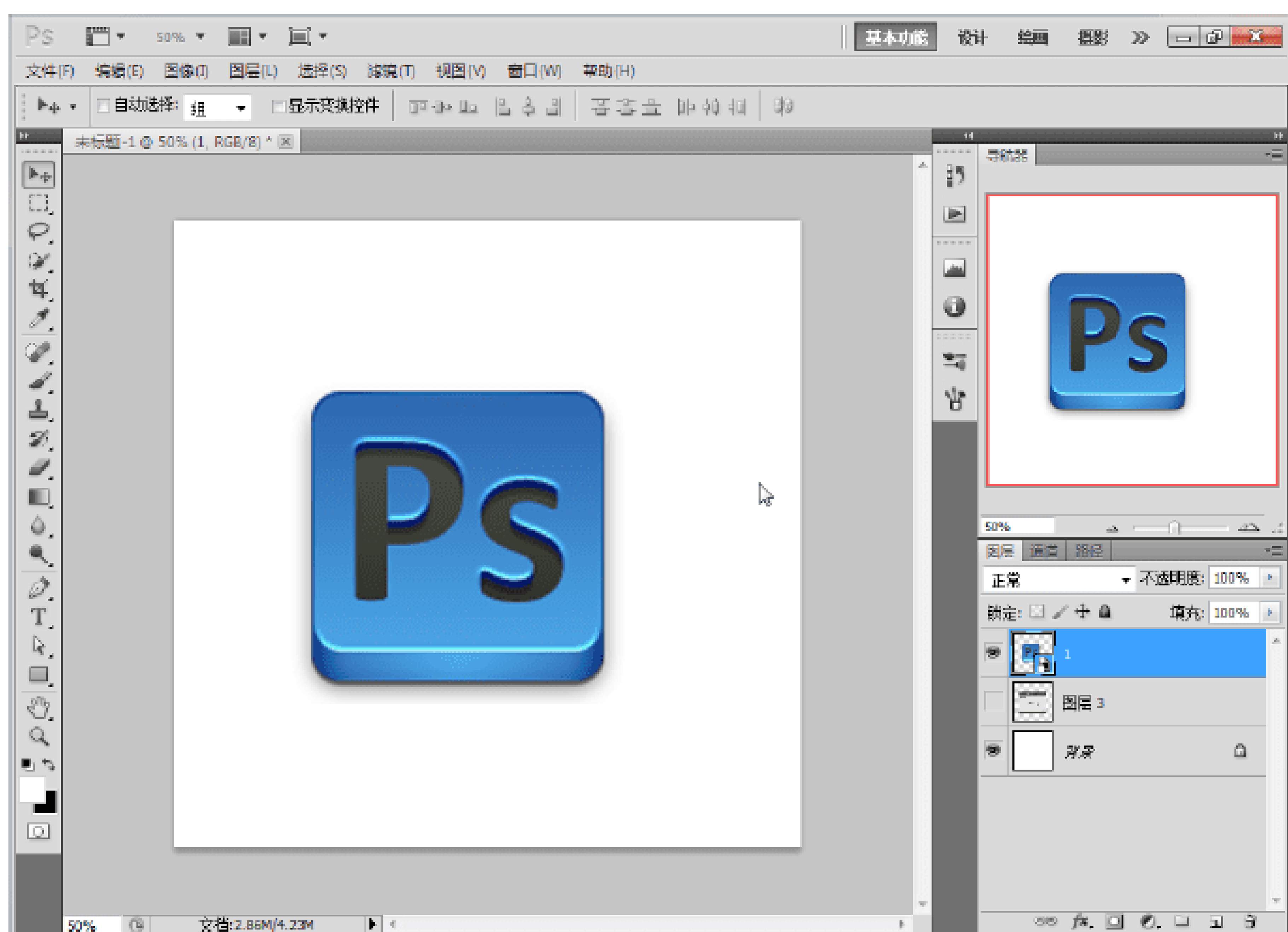


SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。





Photoshop是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等操作。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚丽多彩的图案，是绘画者首选软件之一。





1.3　SAI绘画快速入门

本书的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI软件的一些基础操作与常用功能。

1.3.1　了解SAI的操作界面

对于曾经用过其他绘画软件的用户来说，SAI软件的上手非常容易，因为一些软件的用法是相通的，但是面对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很有亲和力的。

操作界面与各个工具栏

SAI的工作界面如下。



上图中序号1～9所代表的界面元素说明如下。

1 菜单栏：在这里有九个菜单，包括实现项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本功能的命令或选项。

2 导航器：在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度。

3 图层面板：除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还

可以对各图层进行详细的设定。

4 色彩面板：选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色。

5 工具面板：这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定。

6 快捷工具栏：包括有取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。

7 主视窗：整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作。

8 视图选择栏：当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示。

9 状态栏：在这里可以查看到电脑的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有三种可以调节面板的方式。



全屏模式



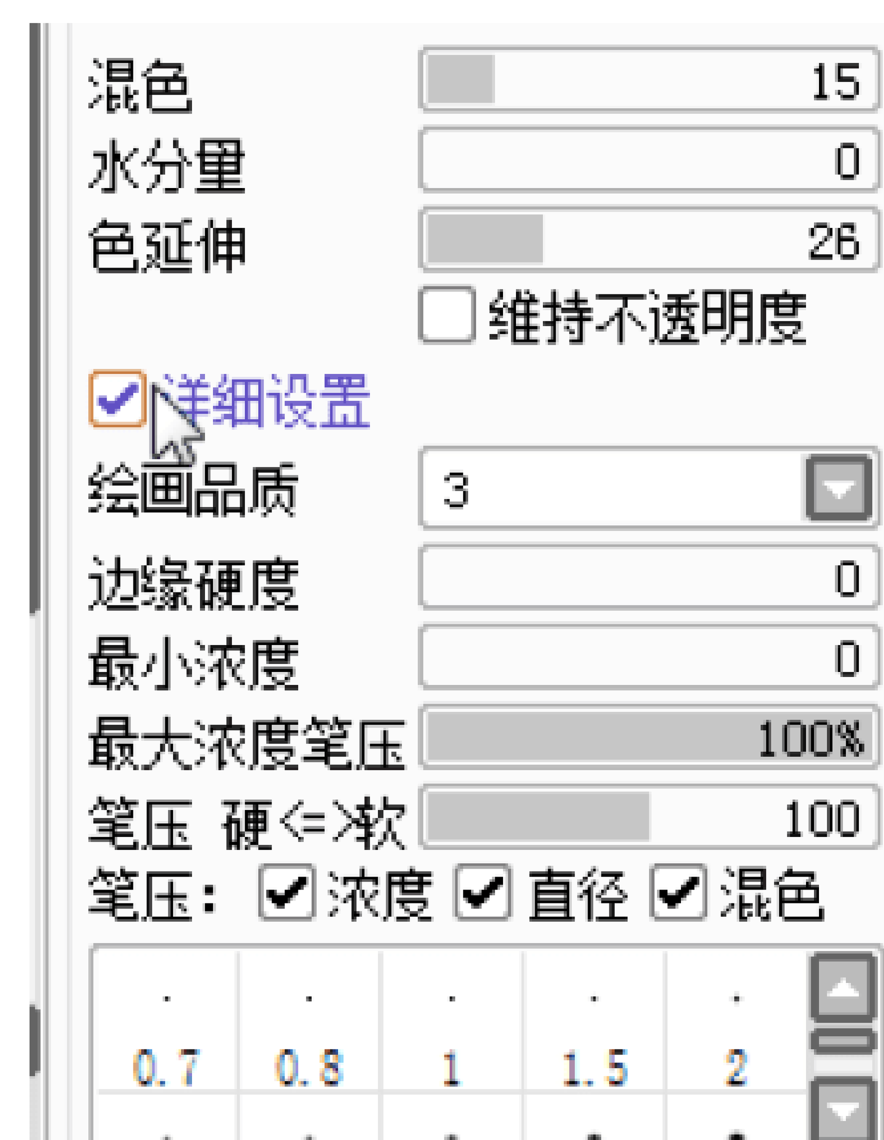
颜色和工具面板显示在右边





如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拉动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

这两处均可拉动，调节面板大小。



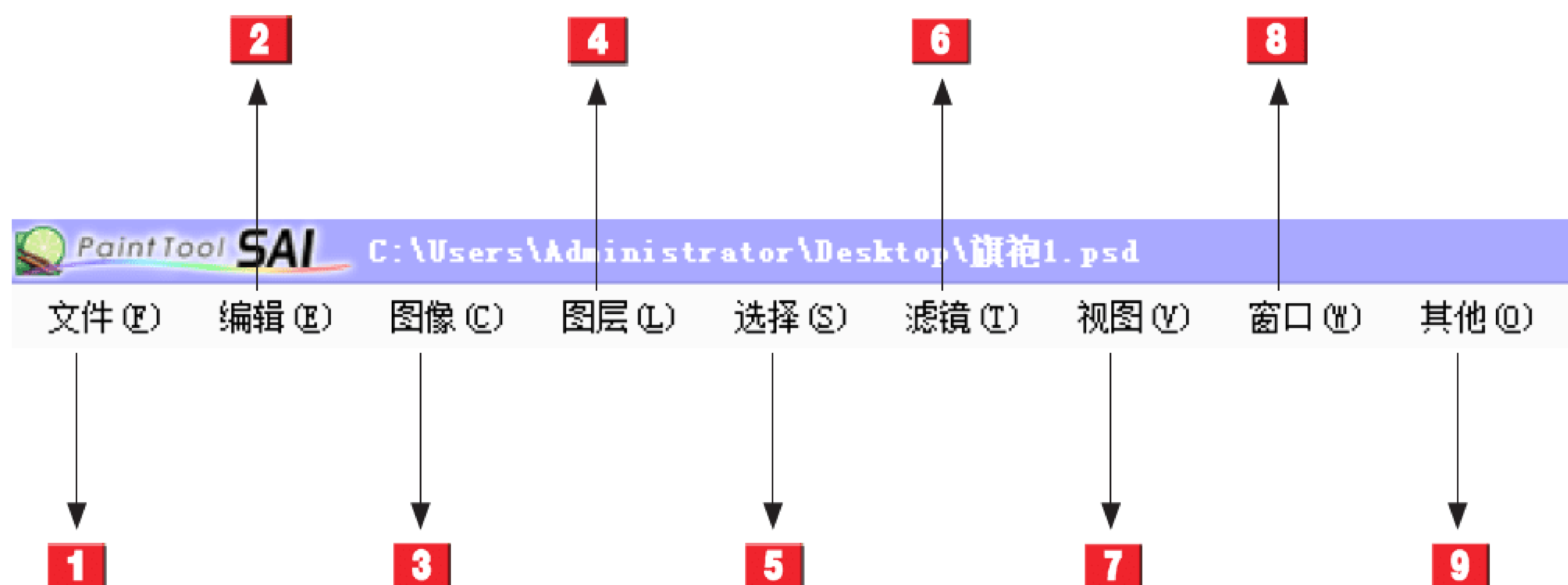
面板中参数的详细设置：单击图层中的“画纸质感”与工具面板中的“详细设置”左侧的√，就可以对其进行更加详细的设置。



1.3.2　各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单





主菜单中各项含义如下：

1 文件：包含了新建画布、打开文件、保存数据等，与文件管理相关的项目。

2 编辑：包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。

3 图像：在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小。

4 图层：可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。

5 选择：可对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选取的像素。

6 滤镜：在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。

7 视图：包括有旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能。

8 窗口：可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化。

9 其他：除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置。

导航器

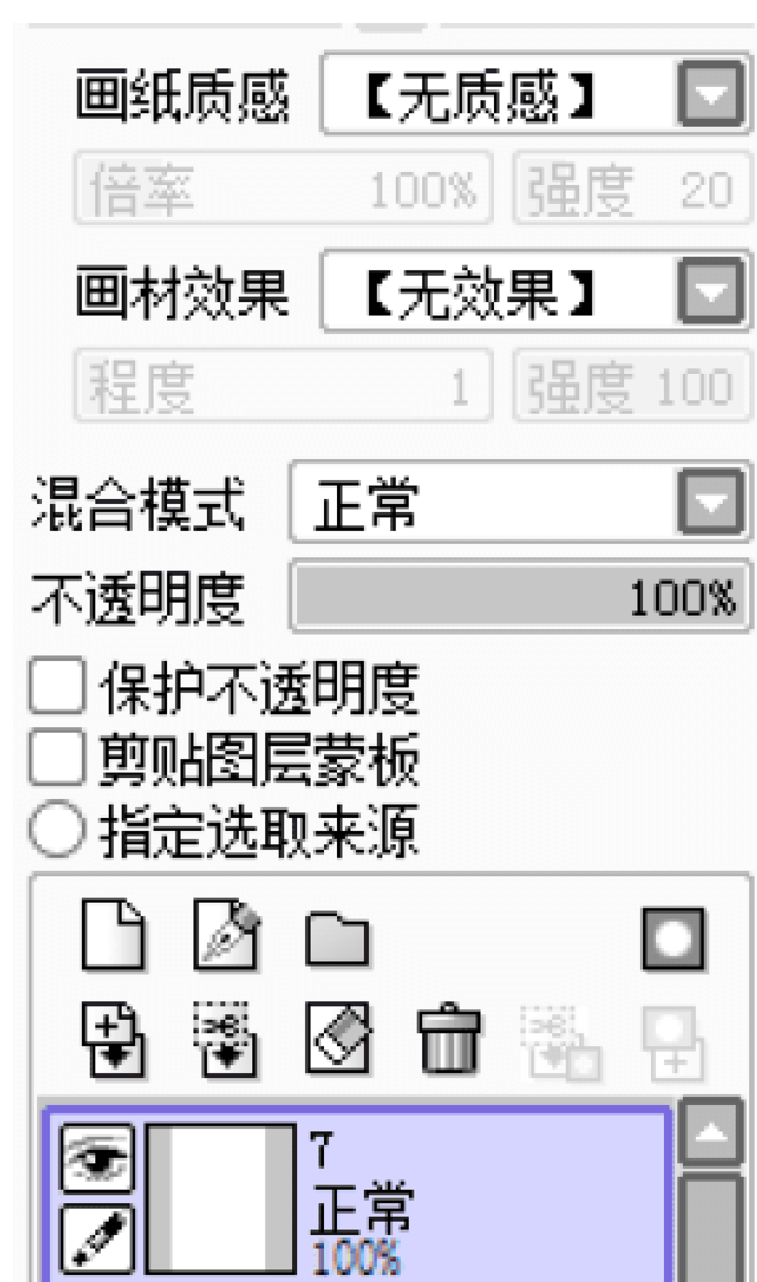


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮对大小进行调节，按下右侧的□可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样按下□键后即可复位。

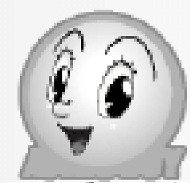
图层面板



画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”、“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。



色彩面板

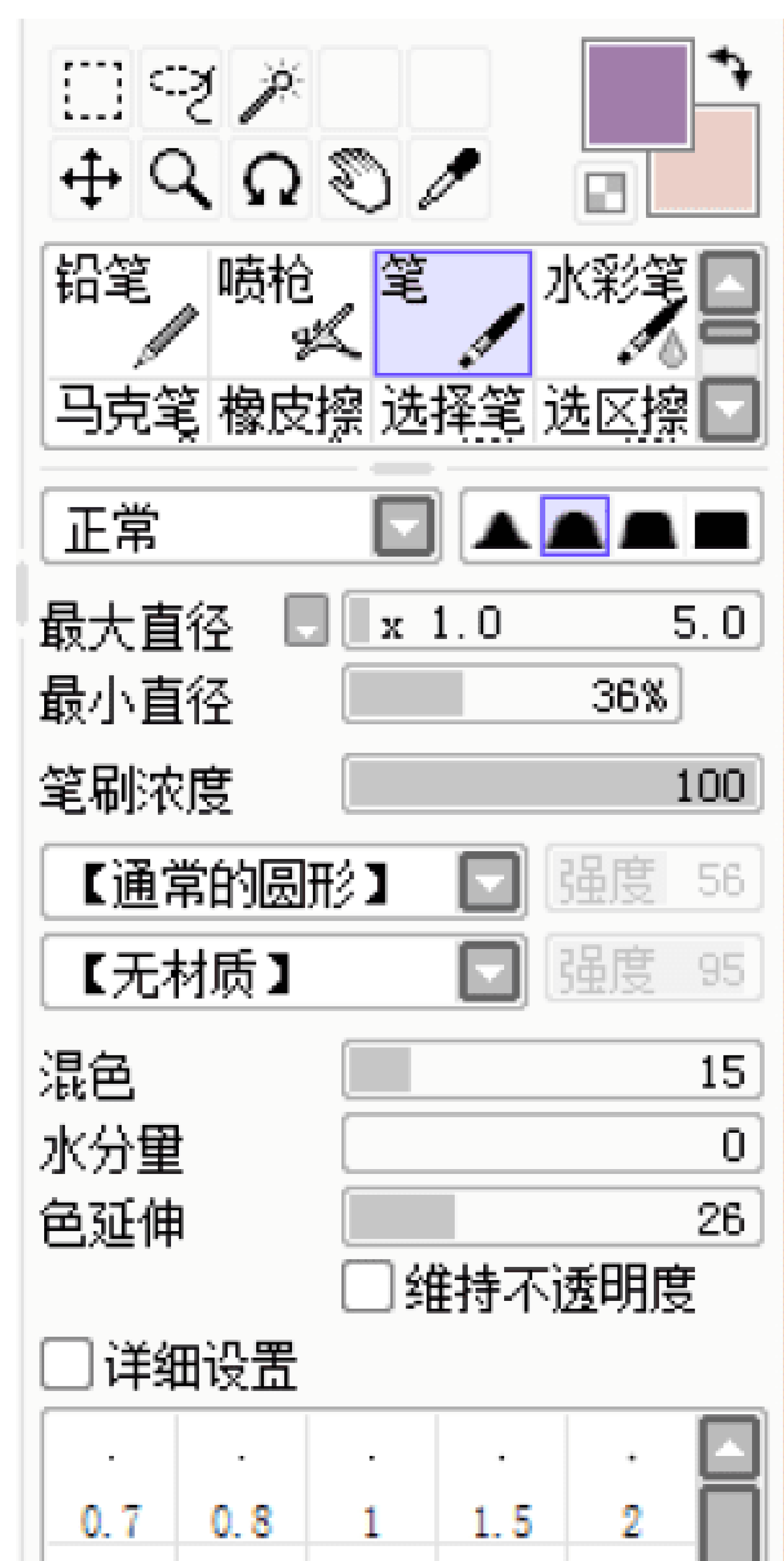


隐藏、显示按钮：包含 6 种色彩的选择方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续的使用，在初始状态下，这里没有保存任何颜色。

工具面板



固定工具：这里存放有 8 种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”、“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以对已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

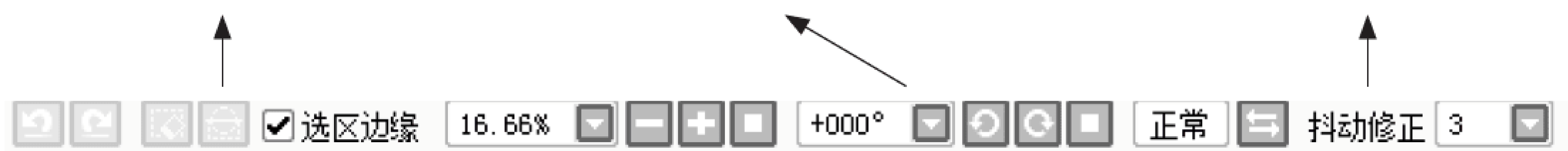
工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据选定工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，◻可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。



撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再次单击即可复位。



主视窗



画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

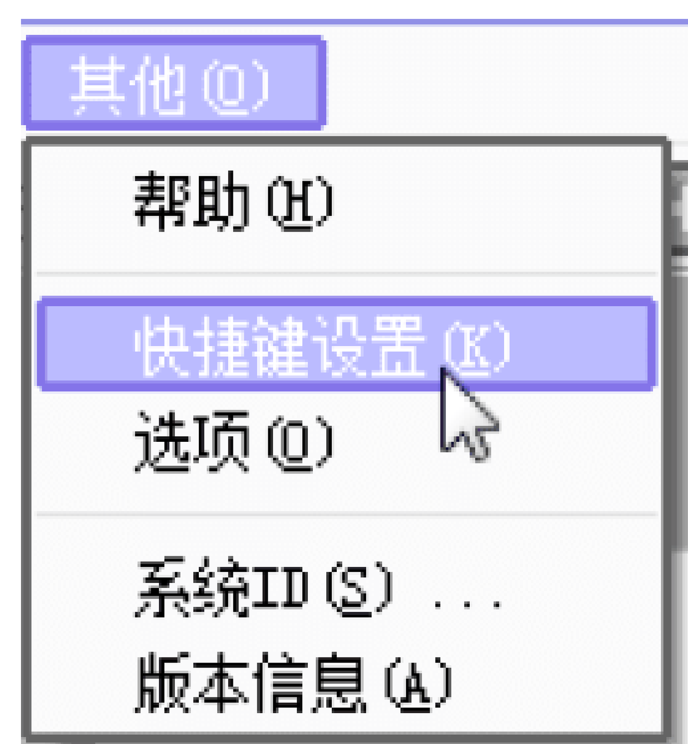


内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与 SAI 可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

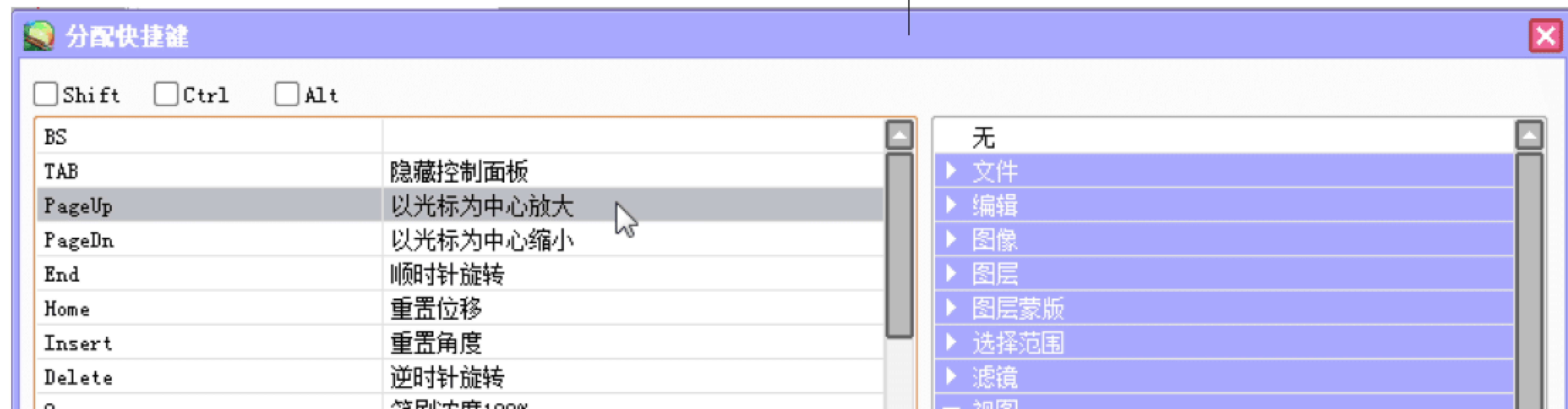
1.3.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者快速进行绘制。



在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令。

在这里可以根据自己的喜好随意设置自己所需要的快捷键，在左边选择快捷键，在右边选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”即可。





1.4　SAI绘制漫画的具体步骤

众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.4.1　实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，就先选一个略微简单的人物进行临摹，凡事均由简而繁，应该要学会循序渐进，那么下面来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

绘制的前期设置

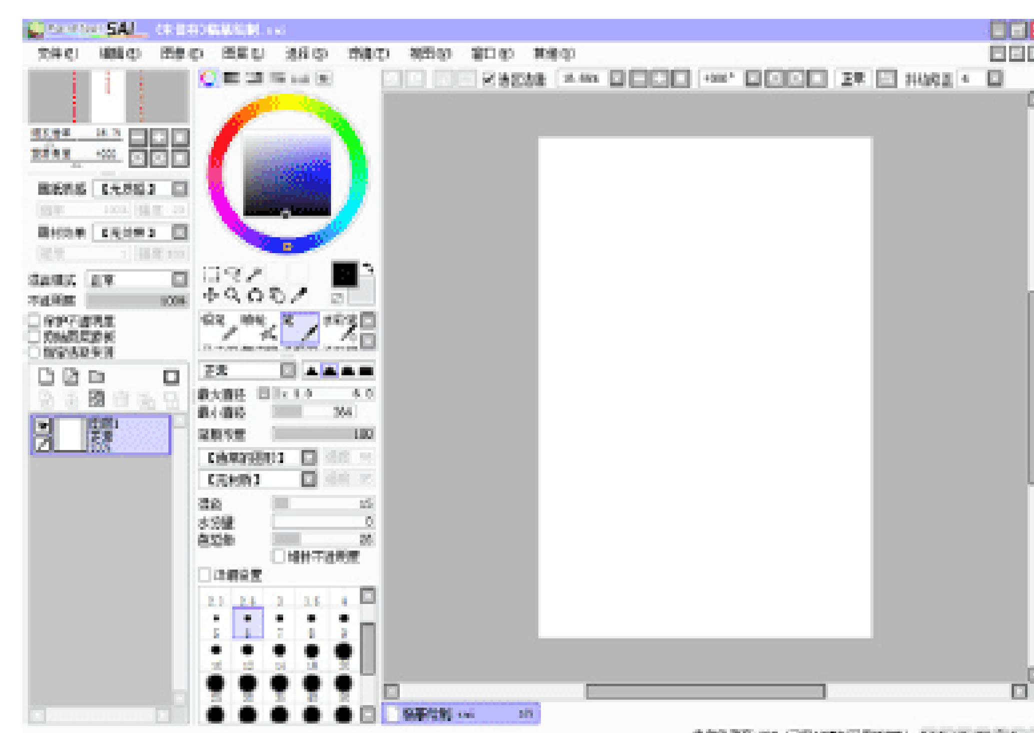


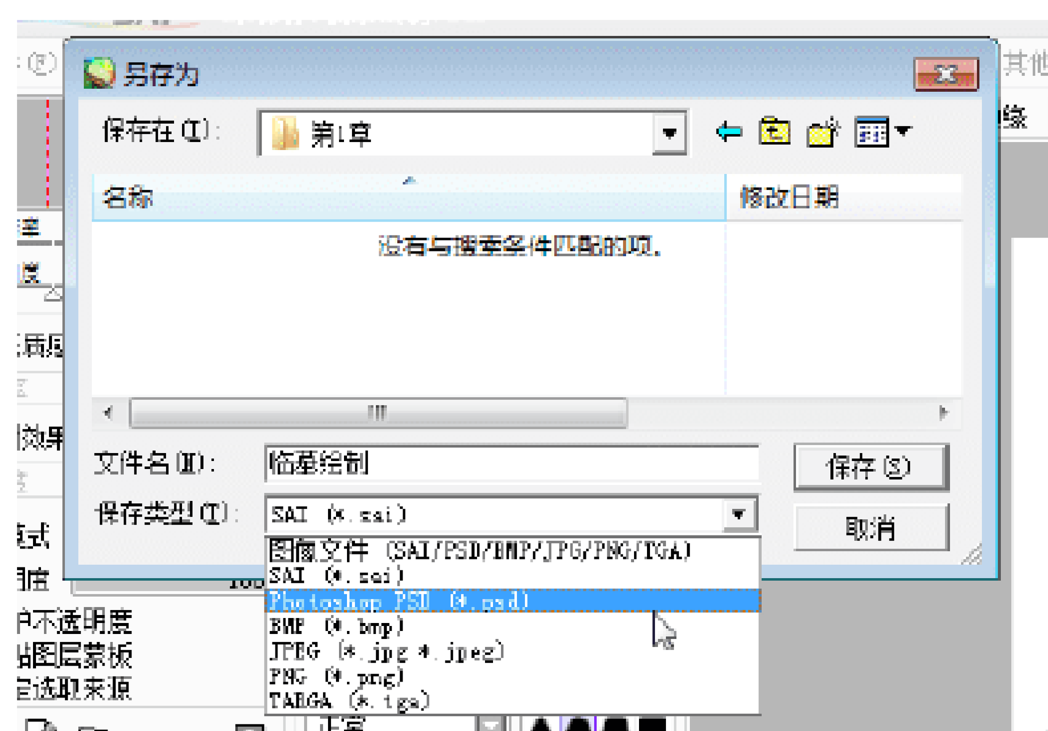
1 打开SAI软件，在【文件】菜单中选择【新建文件】命令。



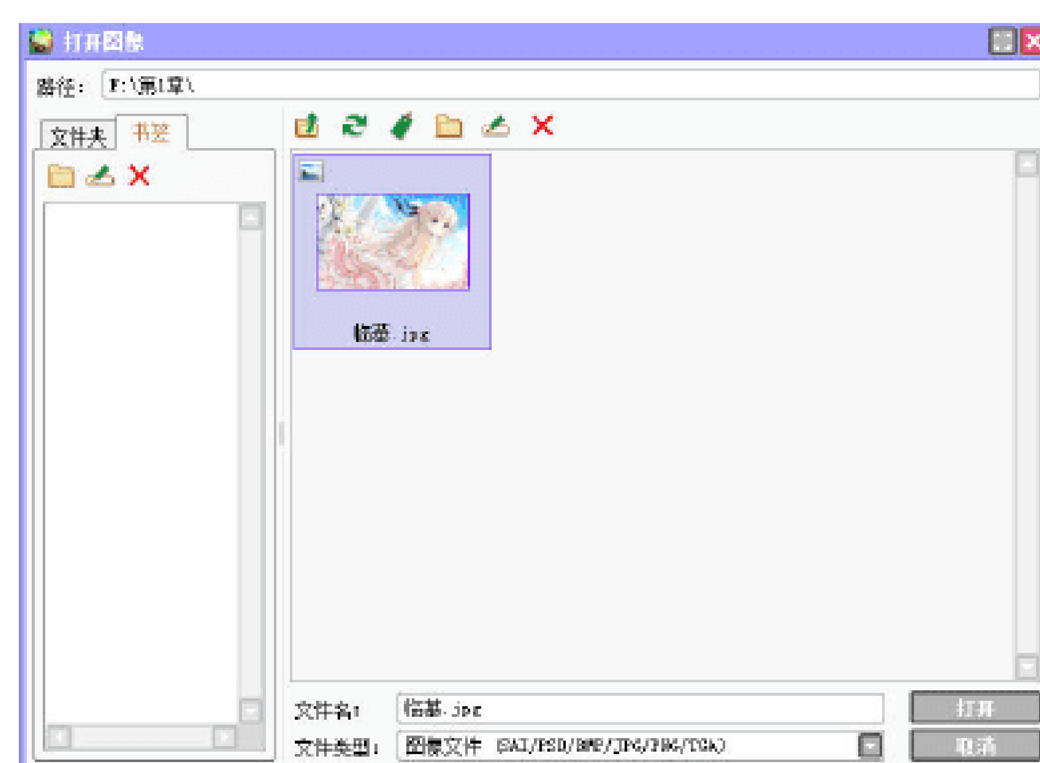
2 这时会弹出一个对话框，如左图，根据要求给文件命名，文件大小选择2000×3000像素，分辨率为300像素。

3 第2步确定之后会建立一个如右图所示的空白画布，为防止文件的丢失可以事先保存一下，可使用Ctrl + S快捷键。





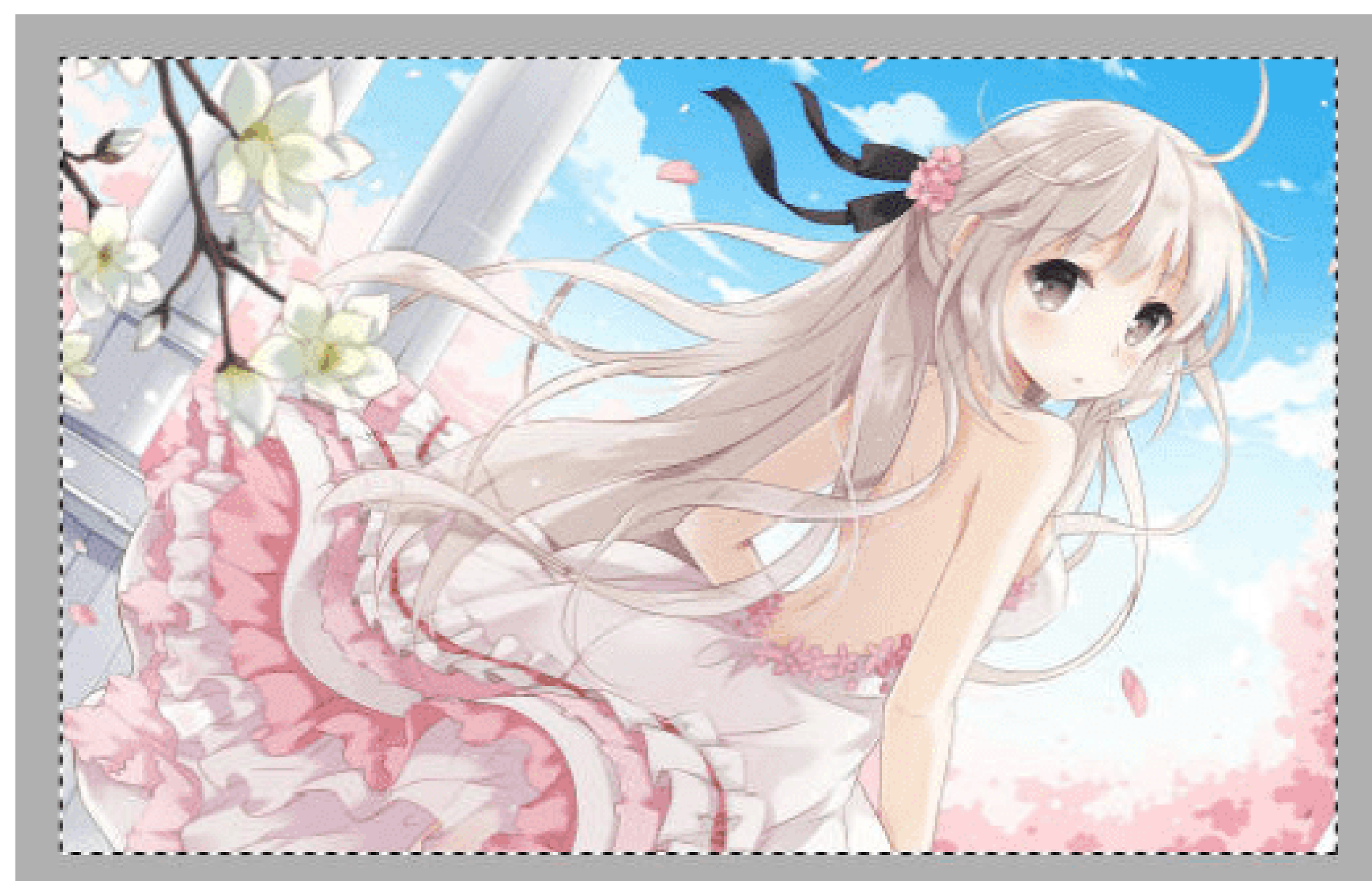
4 保存时在【保存类型（T）】下拉列表框中选择“Photoshop PSD(*.psd)”的格式，以便后续需要，可以在Photoshop中进行操作。





5 如果选择的图片长小于宽，这时可以在【图像】菜单中选择【逆时针90度旋转画布】命令。

6 在【文件】菜单中选择【打开】命令，选择图片保存的位置，打开图片。



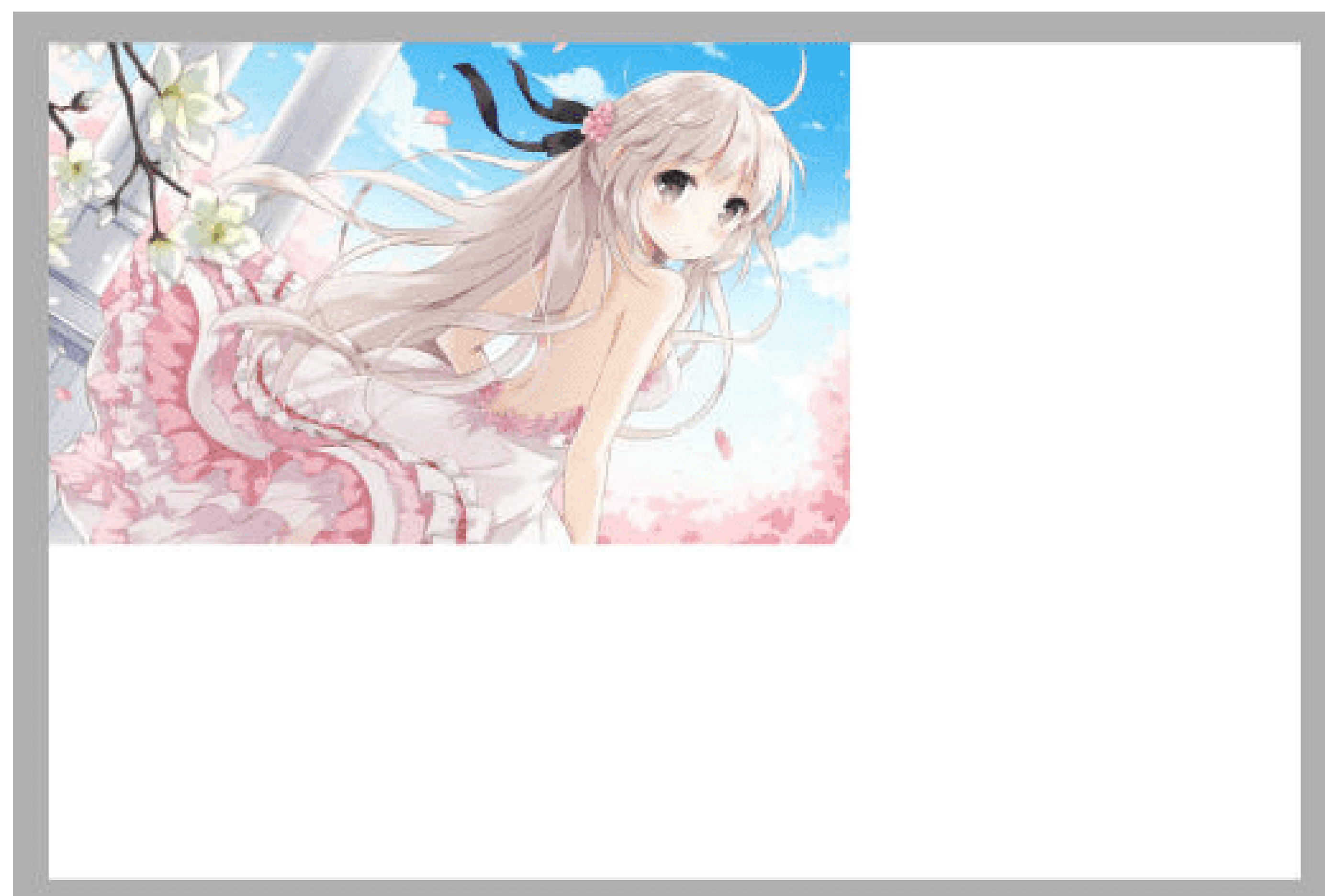


7 打开图片后，使用【选择工具】选择完整图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。

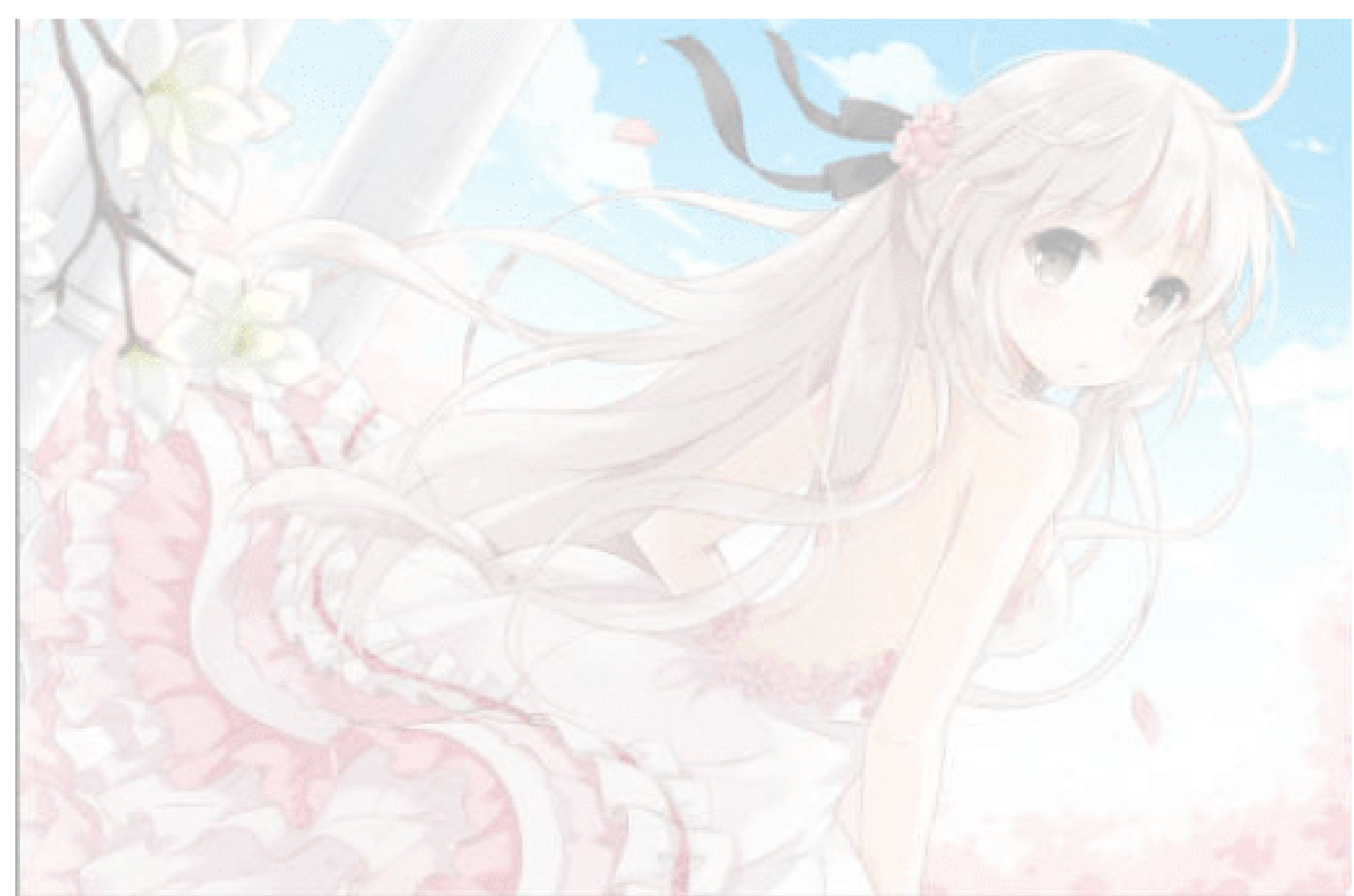


8 图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中使用【自由变换】按钮将图片放到最大，或者使用Ctrl+T快捷键，注意放大图片时若要等量放大，则快捷键为Shift。



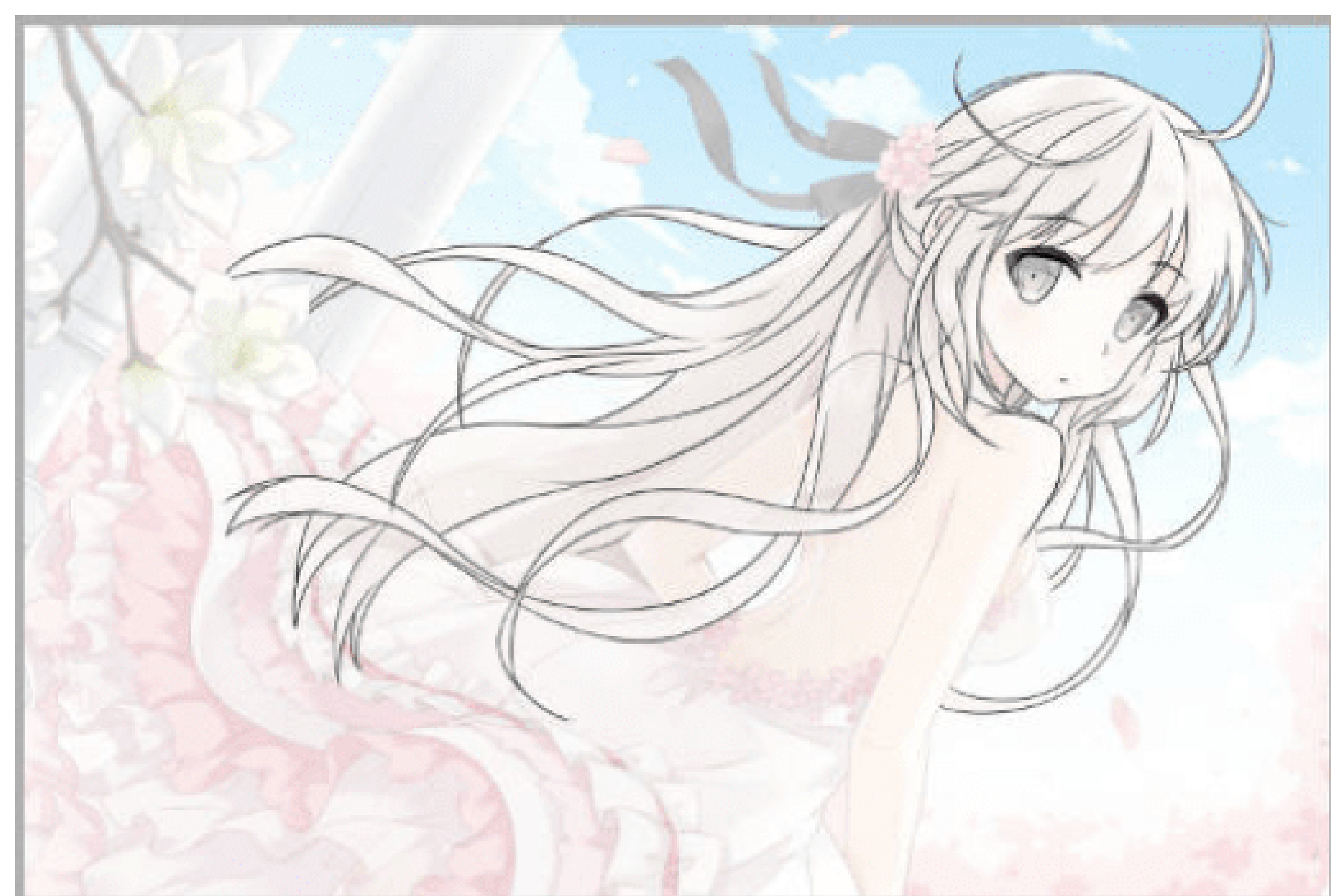


开始绘制

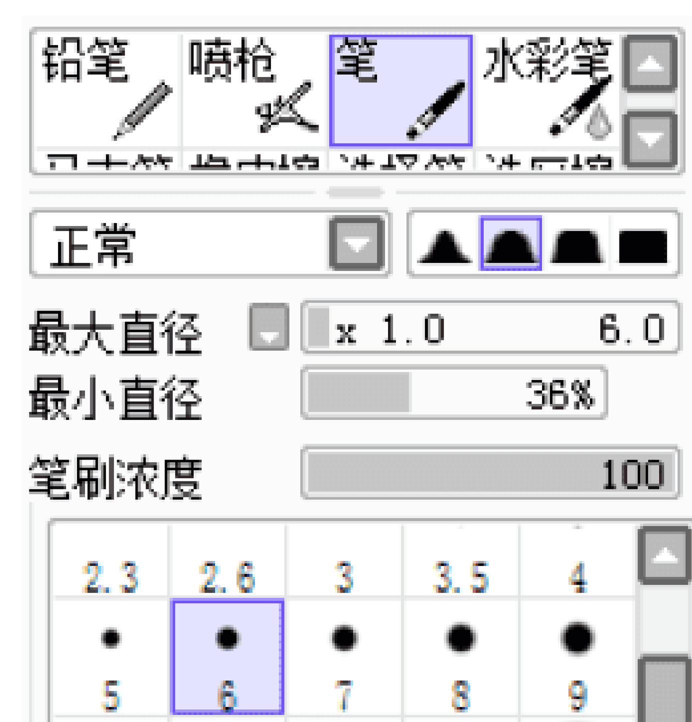




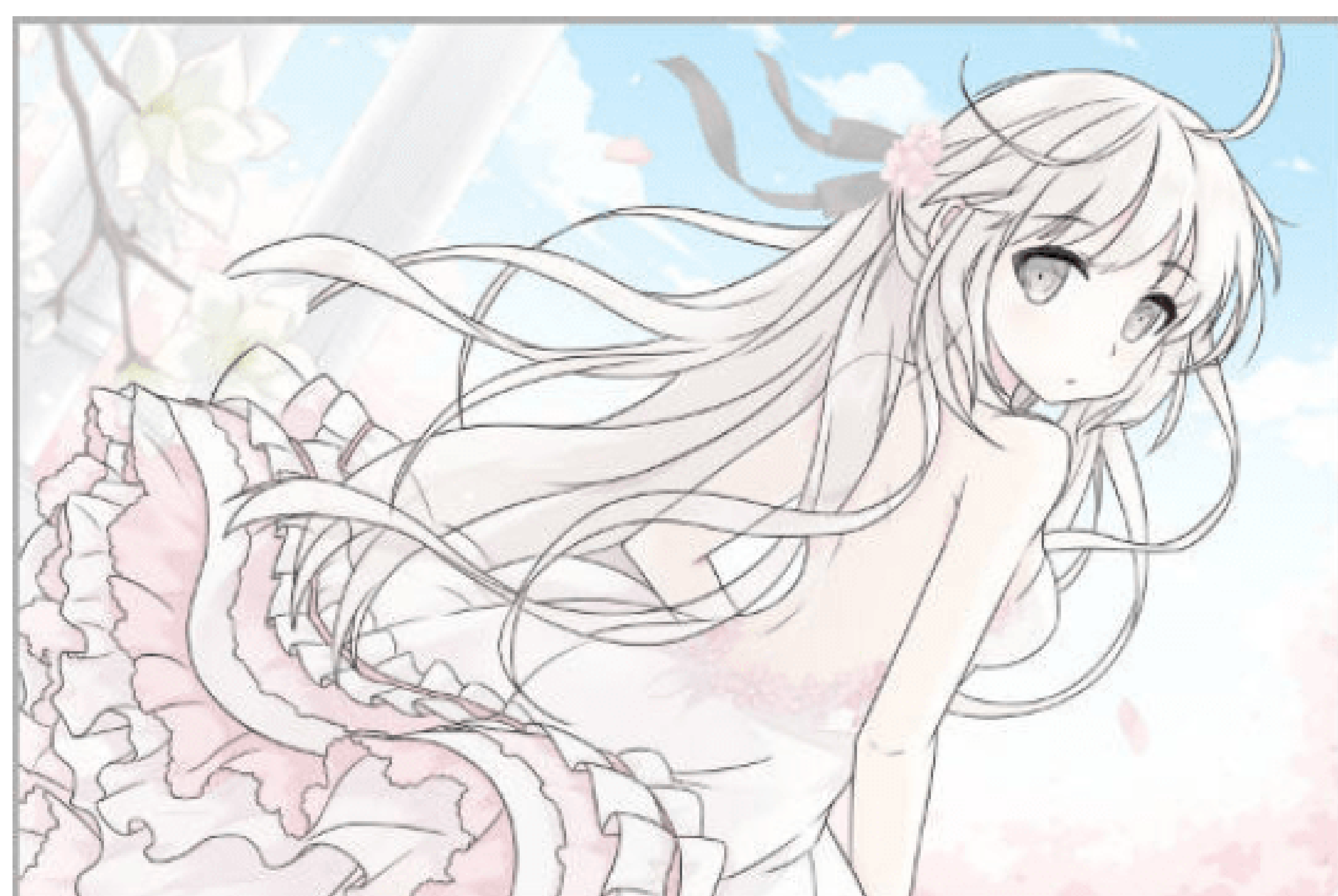
9 在图层面板的【不透明度】中降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。



10 选用6号左右的笔刷进行绘制，先简单地勾勒出人物头部，注意在绘制头发时线条要流畅。





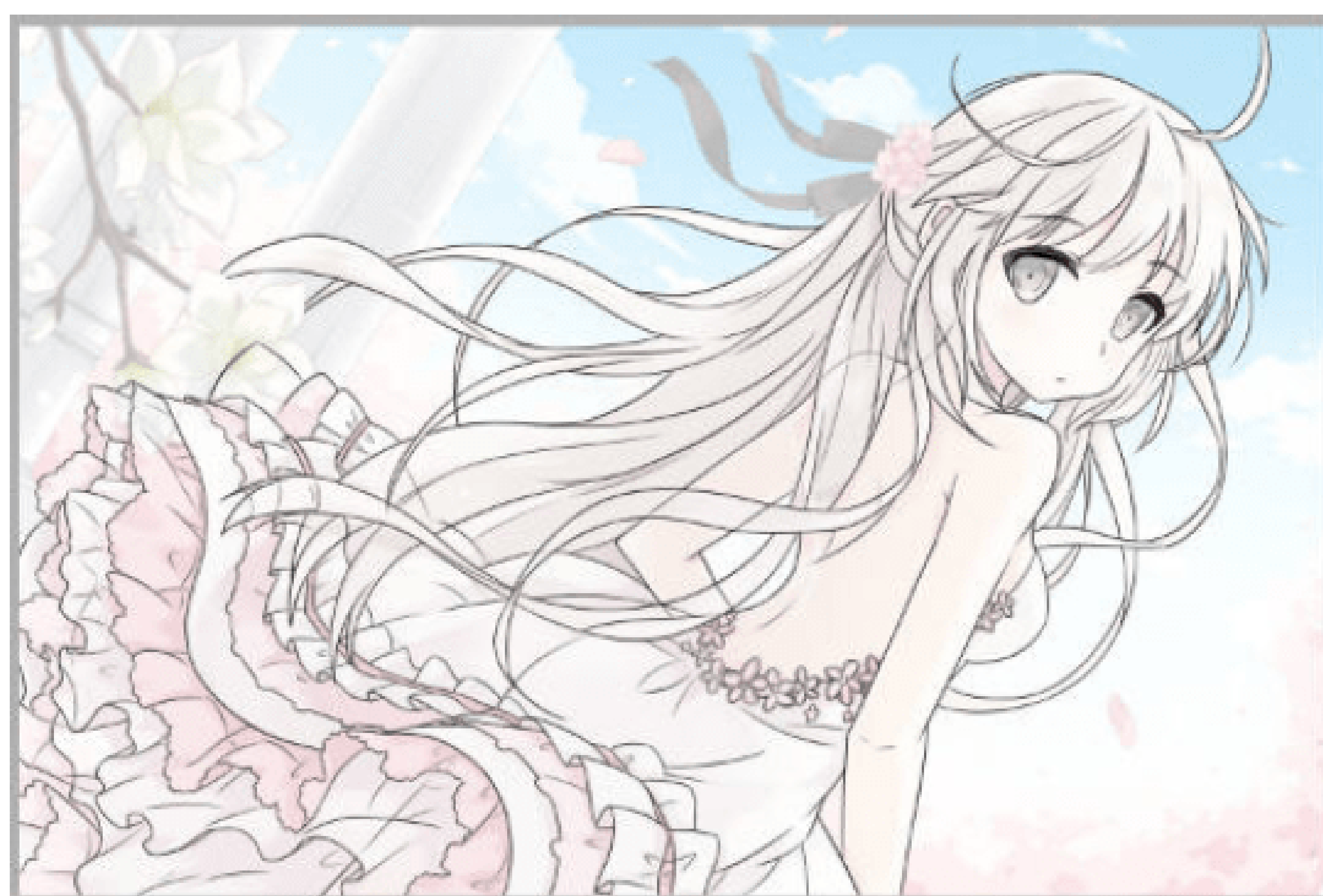


11 勾勒出人物的全身，相对于头发，衣服上的线条可以随意些。



12 给头发和衣服添加细节，使其更加具有层次感。







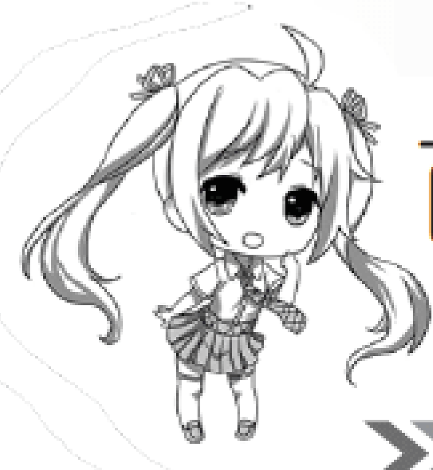
13 修饰人物头发上的发饰，使人物更具魅力。



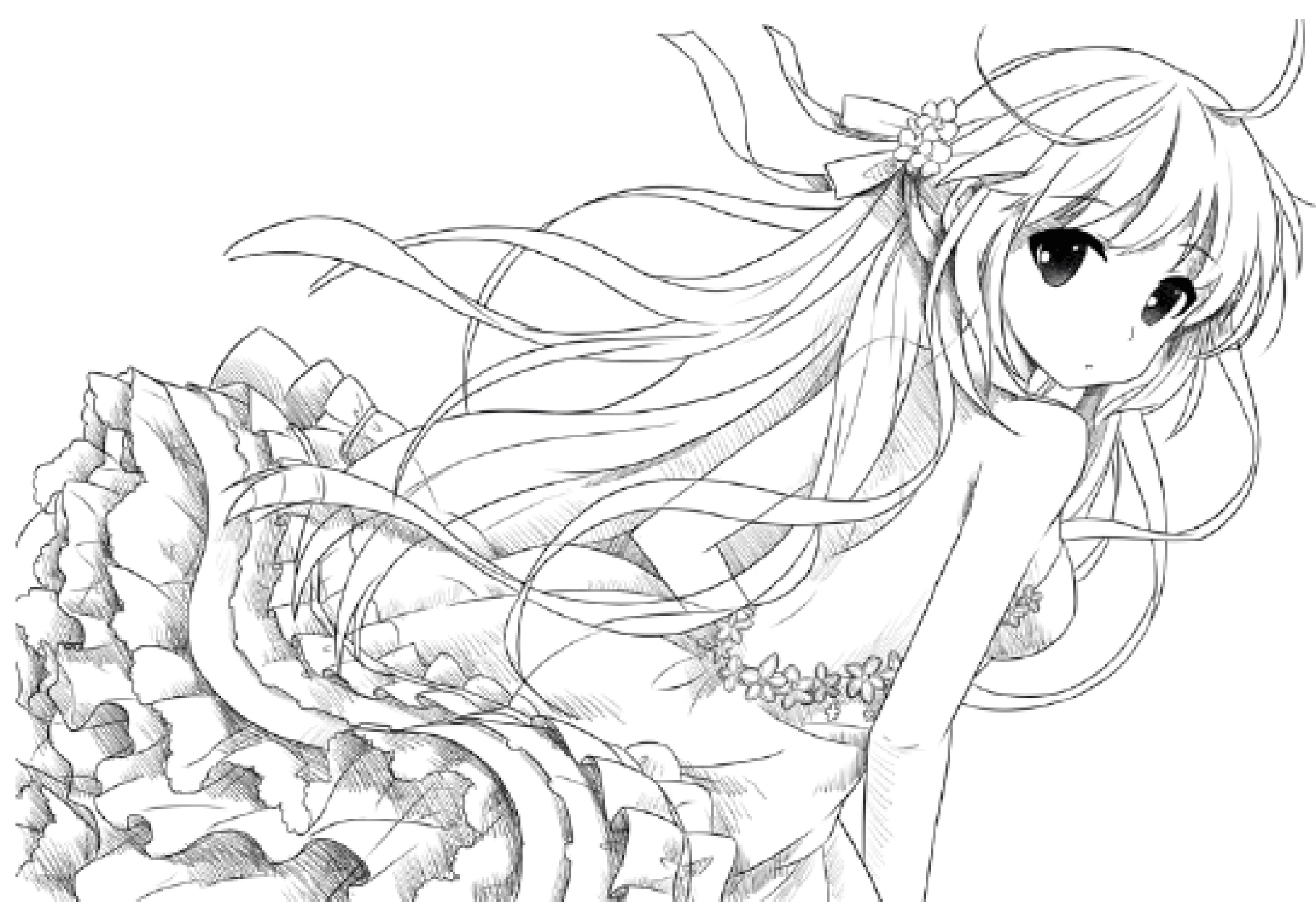
14 整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，效果图绘制完成。





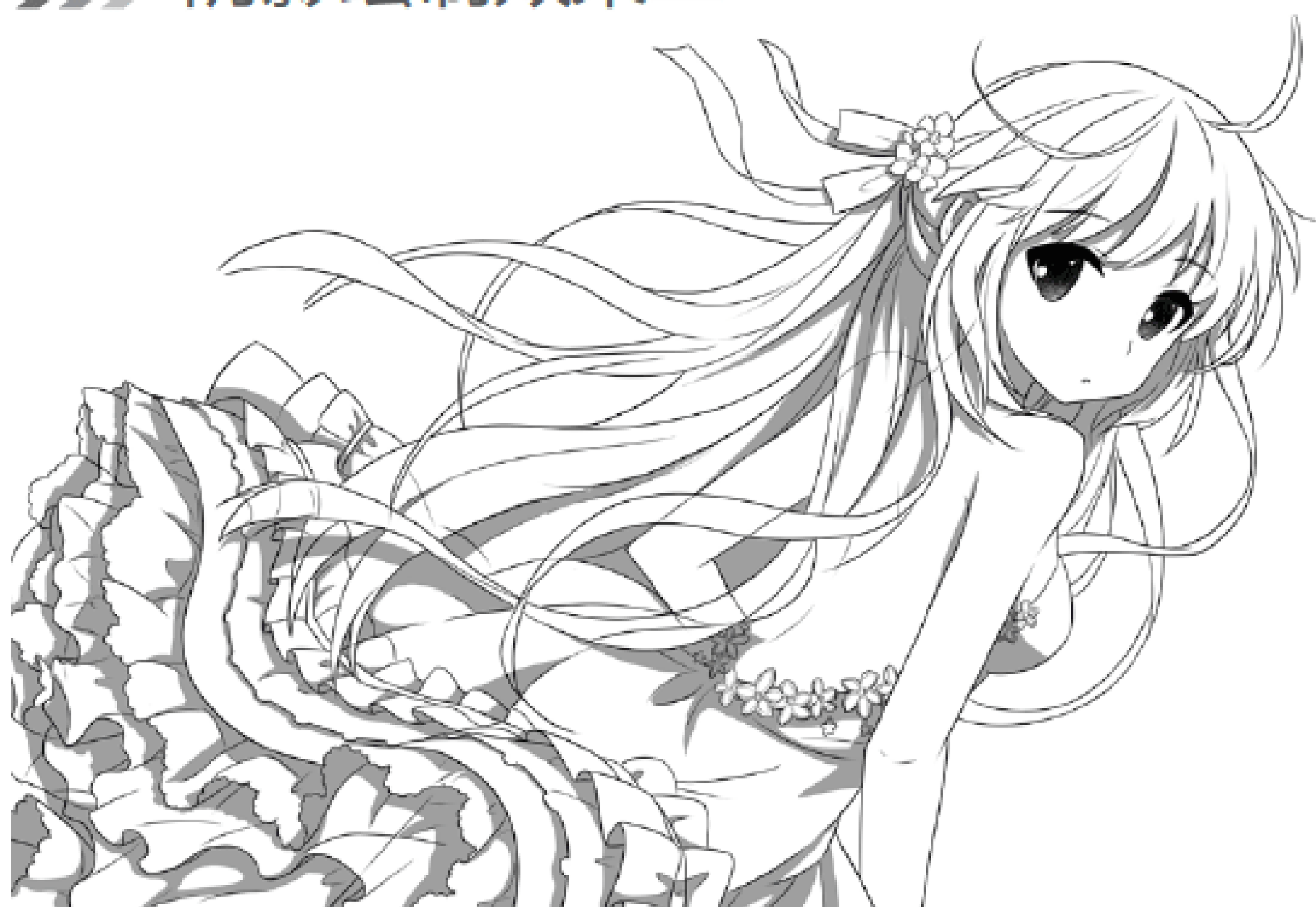


阴影绘制效果一



使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体化，最终效果图绘制完成。一个长发飘扬、清秀美丽的女子形象就呈现出来了。用排线法添加阴影可使画面更加灵动、有生气。

阴影绘制效果二



使用灰色平涂的方式给人物上阴影，相对于使用排线上阴影，此种方法显得画面人物的明暗关系非常明确。

1.4.2 实战——真人转变为漫画人物

漫画人物都是从现实中的真人转变而来的，只是更加夸张、美化了，有种源于生活高于生活的感觉。下面，大家可以发挥想象，去绘制想要的漫画效果。

绘制草图



1 找一张真人的相片，仔细观察人物特点。



2 根据相片大致将人体画出来，适当修整人体。





3 由于要转成漫画，所以画五官时要尽量夸张，结构尽量简化，不要纠结于脸与真人的相似度。



4 根据相片添加头发和衣服细节，将头发分缕画出来，使结构层次明了。

整理画面



5 将头上的装饰品和衣服上的花纹装饰画出来。



6 清理线稿，注意线条的层次和粗细变化。



7 给头发和衣服平铺大色，区分色块，使画面显得厚重美观。



8 添加阴影，细致地画出眼睛，使人物更具有神韵。

9 整理画面，给人物添加腮红，使人物看起来更具生气，到这里真人转漫画绘制完成。转漫画时五官要尽量夸张，画上漫画人物特有的大眼睛，人物结构要简洁明了。



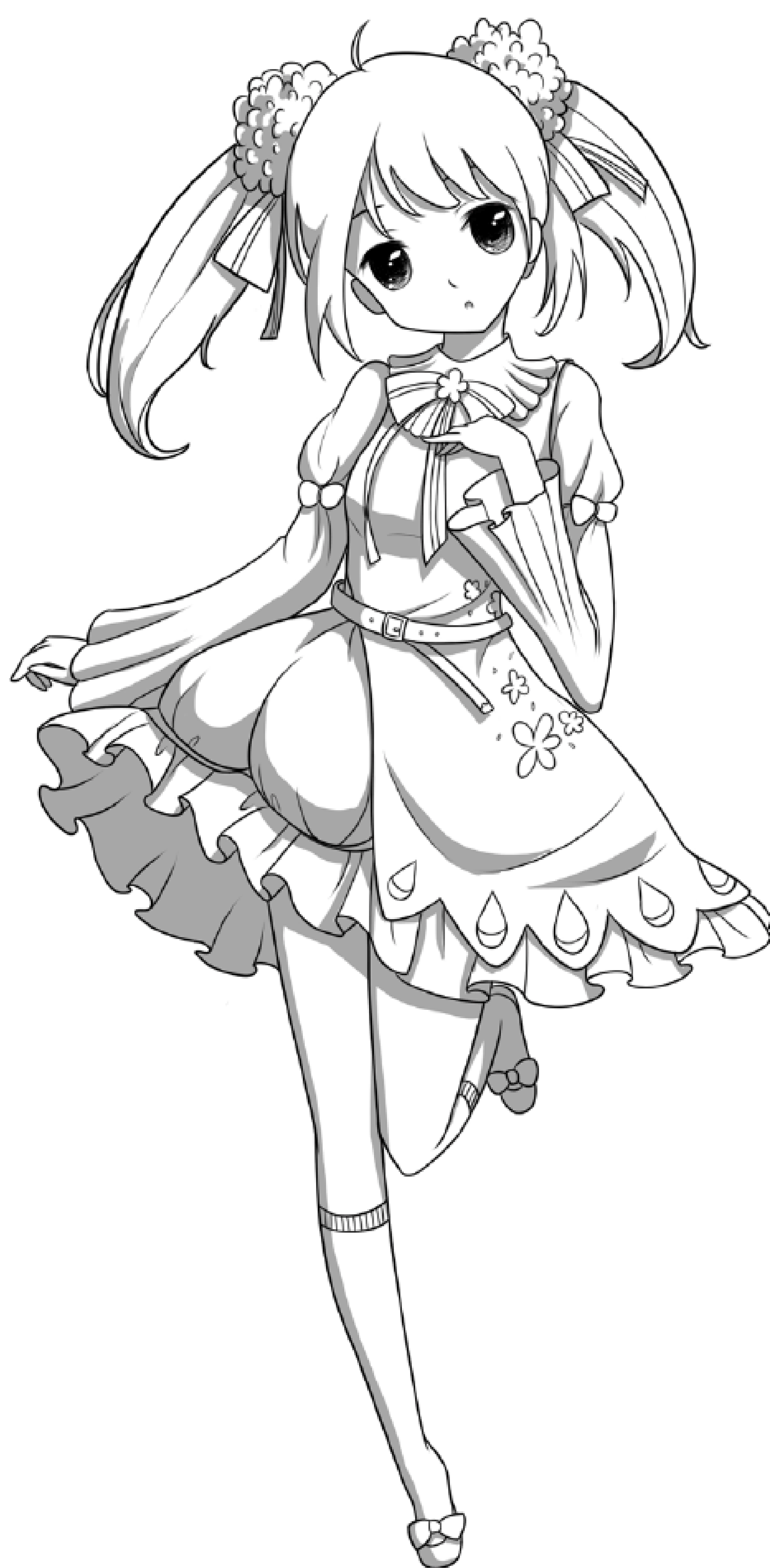
画饰品时也要注意饰品会在身上投下投影。



真人转变为漫画之后，手的结构不会很明显，会显得柔美纤细。

第2章

线稿草图的绘制流程



第1章已经讲解了漫画的基础知识，本章主要给大家讲解草图绘制，将细化漫画绘制的全过程，漫画中，草图步骤只是漫画的前奏，不是漫画的最长环节，但结果却是至关重要的。

2.1 六步速成——线稿草图入门

线稿草图是非常重要的一部分，不要看它线条单一，但只要草图绘制好，作品就成功了一大半。本节主要分6步详解线稿草图的绘制流程。

2.1.1 动作草图的设定

首先，要看清楚、想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。

1 用线条和圆圈表现人物的躯干，这个人物为 5 个半头身。



2 用线条在躯干上画出四肢表现出人物的动作。



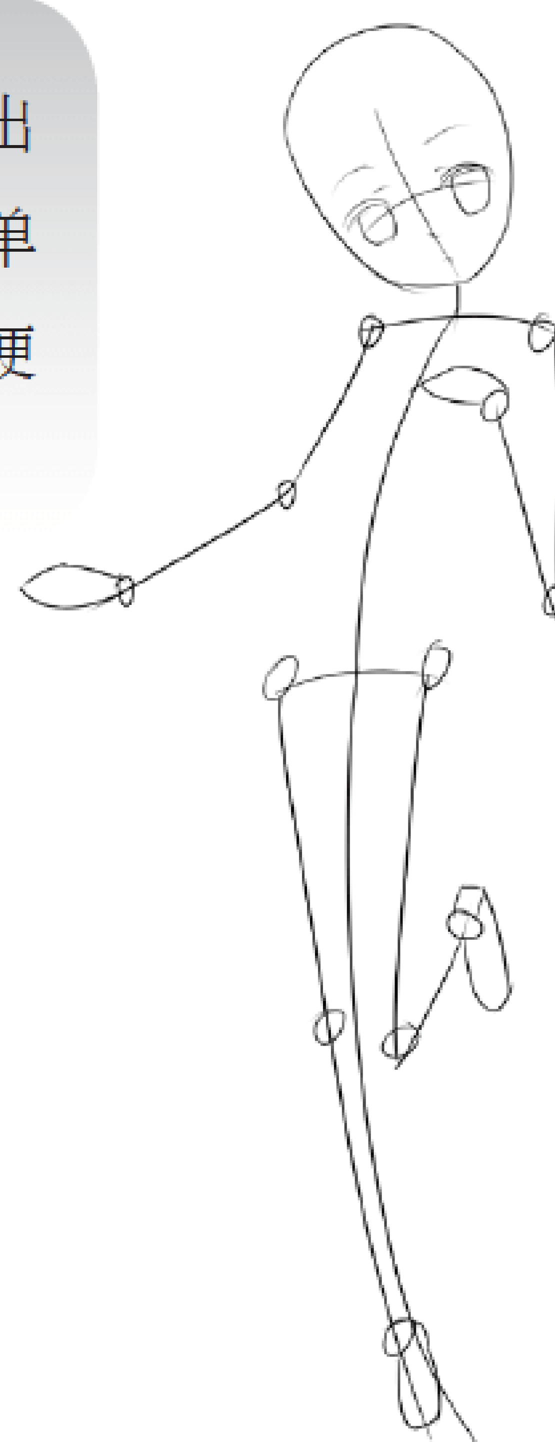
2.1.2 五官关节的设定

接下来我们要初步确立人物的五官，以及与角色动作紧密相关的重要关节。

1 用十字线来确立五官，十字线能很准确地帮助我们找到不同角度的五官位置。



2 用小圆圈标记出人物的关节，再用简单的线条勾出手脚，方便后期绘制。





2.1.3　人体结构的设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高矮胖瘦，包括衣服都要根据人体结构来绘制。



1 根据之前确立下来的动作和关节的草图大致画出整体的结构。



2 详细描绘出人体的形态结构，此处要注意少女身材的特点。

2.1.4　衣服外形的设定

人体的形态结构出来后，我们就可以为她绘制头发和衣服了，根据人体结构图绘制衣服轮廓，比例要合适。



1 注意上身衣服要比较贴身，下身裙摆的动向与人物动作的关系要协调，并大致勾画出发型。



2 进一步加深头部和衣服的绘制，添加细节物品，让人物的形象更具体生动。



2.1.5 衣服褶皱的设定

衣服的褶皱要注意有疏有密，才能让画面有层次感，使画面更加舒适。



1 开始刻画头部，添加发丝，给发饰增加细节层次。



2 添加衣服褶皱，褶皱不宜太密,也不可太疏。

2.1.6 衣服图案的设定

衣服的图案与纹理可以丰富画面的元素，亦可以调整画面的层次感。



1 开始细致地描绘眼睛，注意高光，给发带加上图案。



2 刻画衣服，继续增加画面内容，可以适当增加纹理装饰。



2.2　线稿草图进阶

草图步骤完成后，要开始进行线条的整理与阴影部分的绘制，这一部分将完善画面，完成最终的效果绘制。

2.2.1　清理线稿

衣服刻画完毕之后，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查修改和整理。



1 从头部开始清理线稿，擦除线条连接处多余的线头，让画面清晰整洁。



2 继续下半身的清理，注意保持线条的流畅，对细节处可进行适当调节。

2.2.2　绘制阴影

阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，使效果更加明显。画面人物身体受光一般来自右上方，绘制时要注意光源统一。



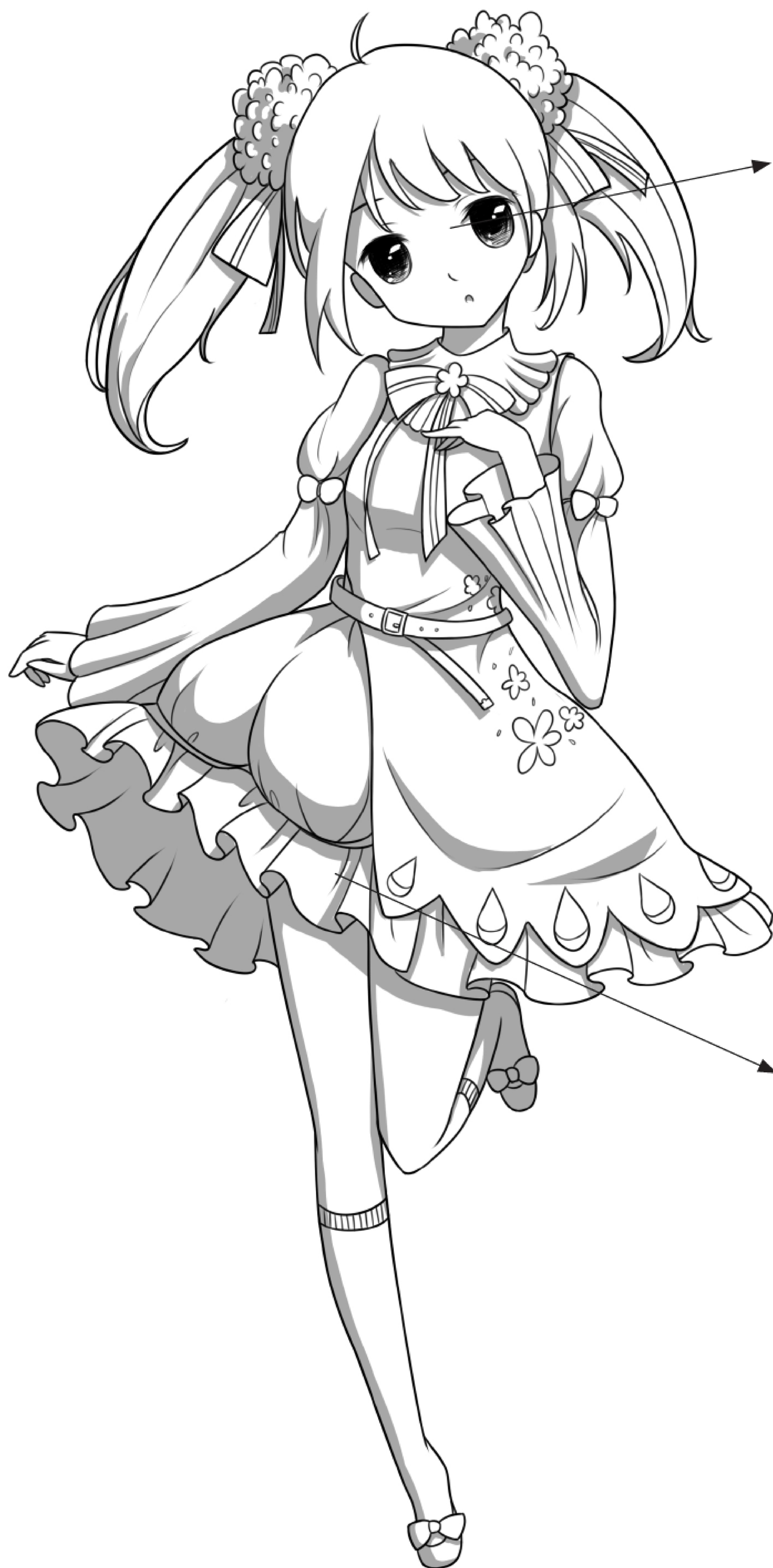
1 绘制阴影前，首先为场景设定光源，找出亮面与暗面。



2 根据光源绘制投影，投影要与光源统一，有规律。

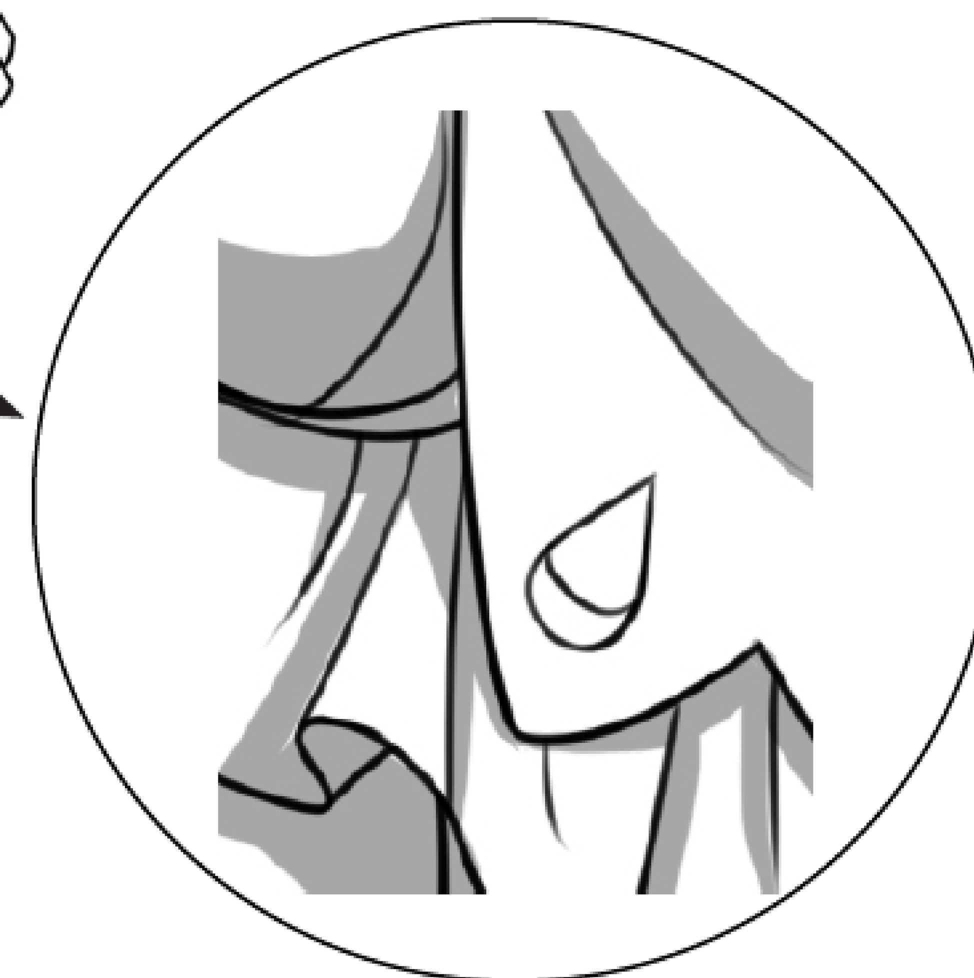
2.2.3 整理画面

一幅画基本完成了，此人物站姿的高度大约为5个半人头，头发和衣服层次比较多，但一步步地画下来，就不会很复杂。





绘制眼睛时要细心。注意神态的细致刻画。



注意裙子的层次关系所产生的阴影变化。



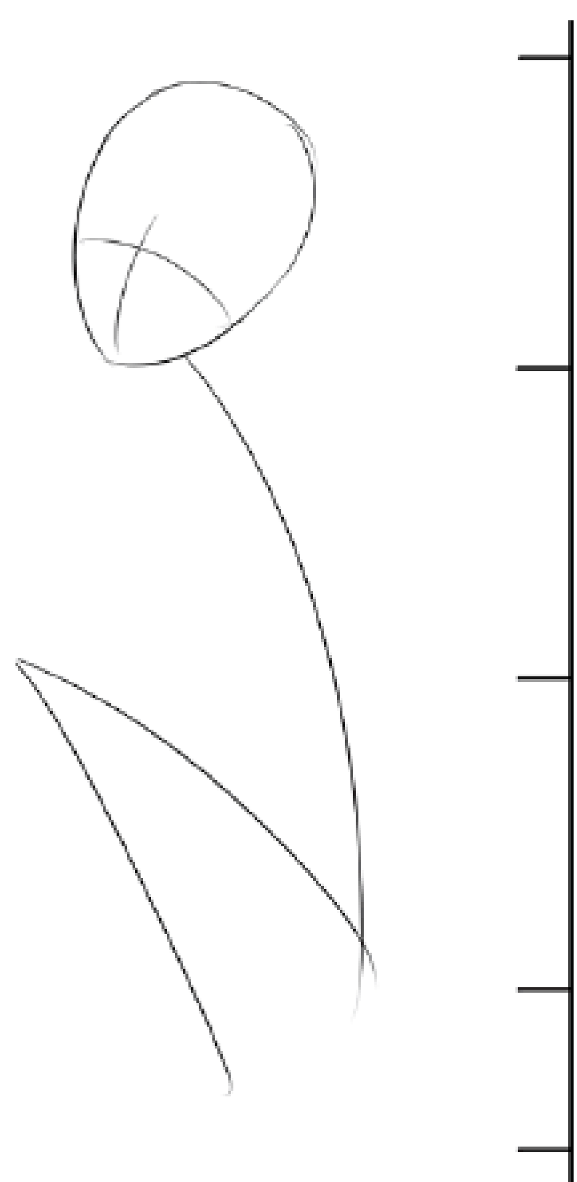
2.3　实战演练——线稿草图小试牛刀

学习了线稿草图的绘制流程之后，接下来要进一步巩固提高绘制水平。这一节以两个实例来进行巩固训练，详细讲解线稿草图的绘制完善方法。

2.3.1　实战——可爱少女

绘制动态

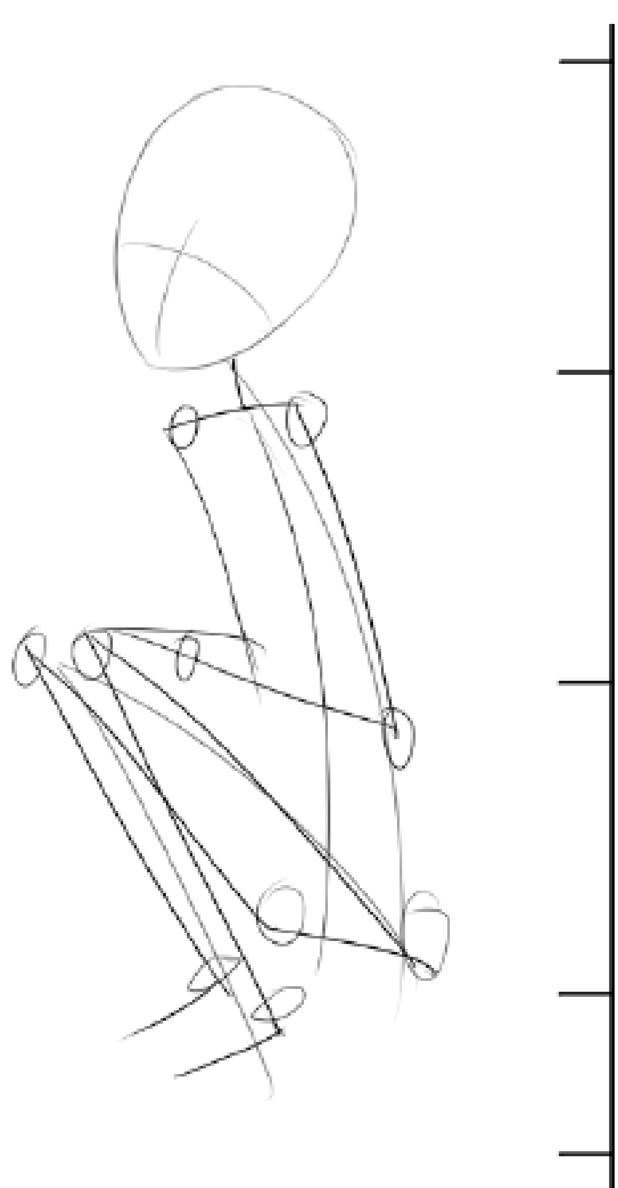
首先，要想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。

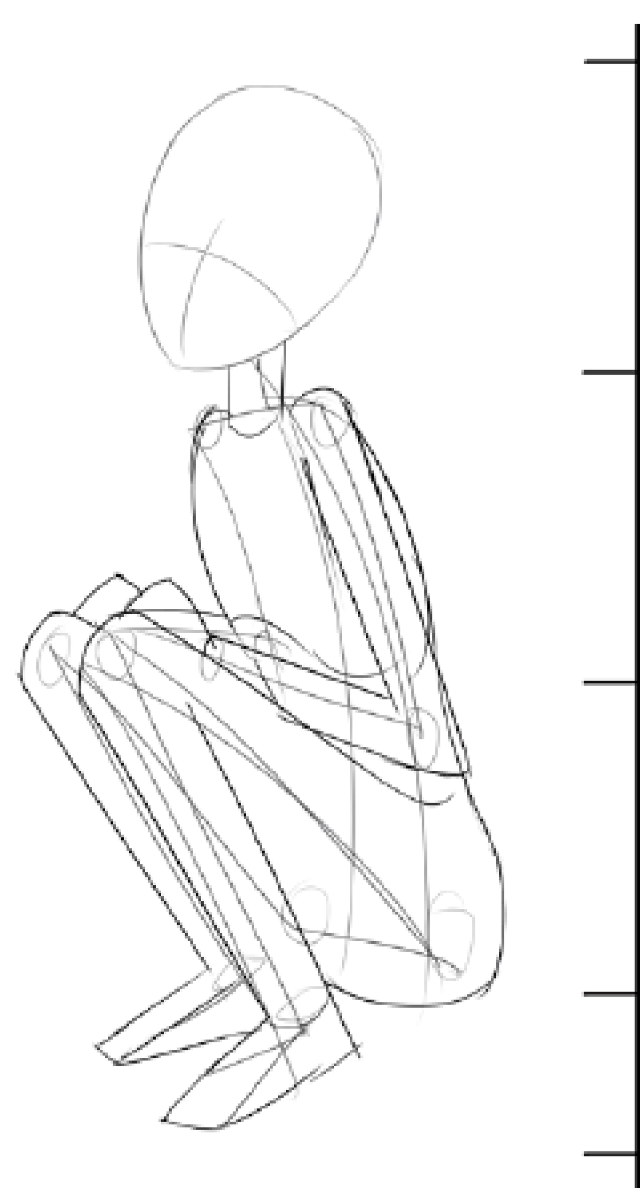




1 用线条画出人物动势，这是一个蹲着的姿势，所以比例为3个半头长。

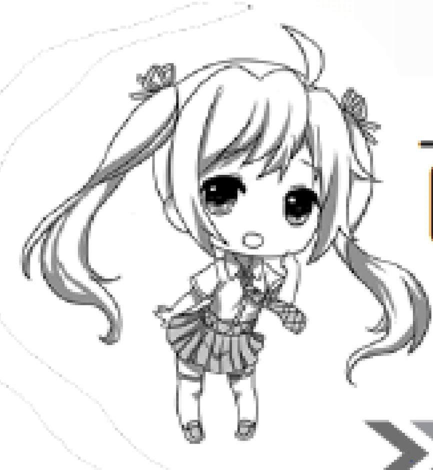
2 在动势已定好的基础上，用线条概括出身体和四肢的动态。

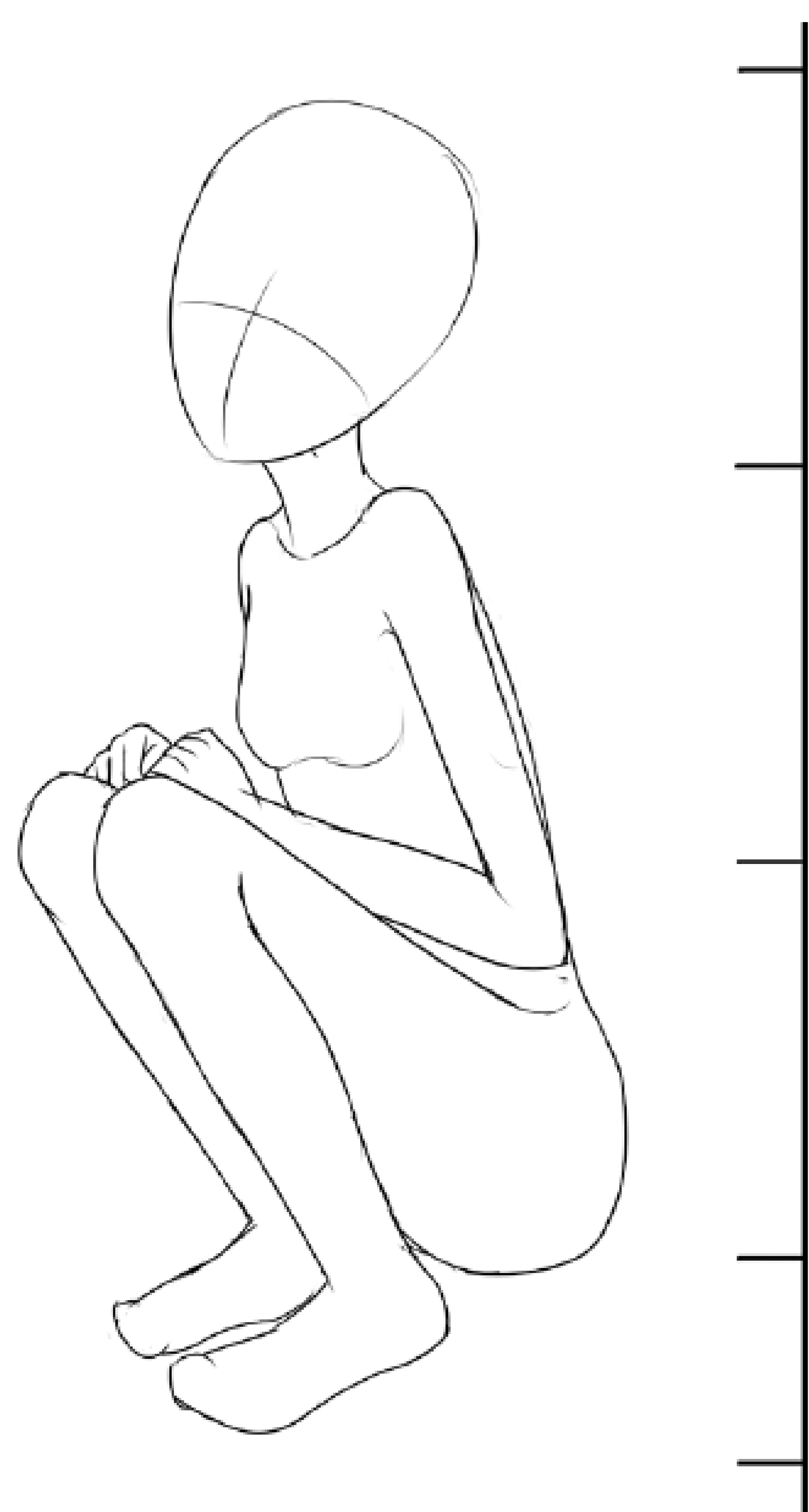




3 用小圆圈标记出人物的关节，确定好关节比例，以便后期绘制。

4 用长线概括出身体结构，注意结构之间的穿插关系要画准确。

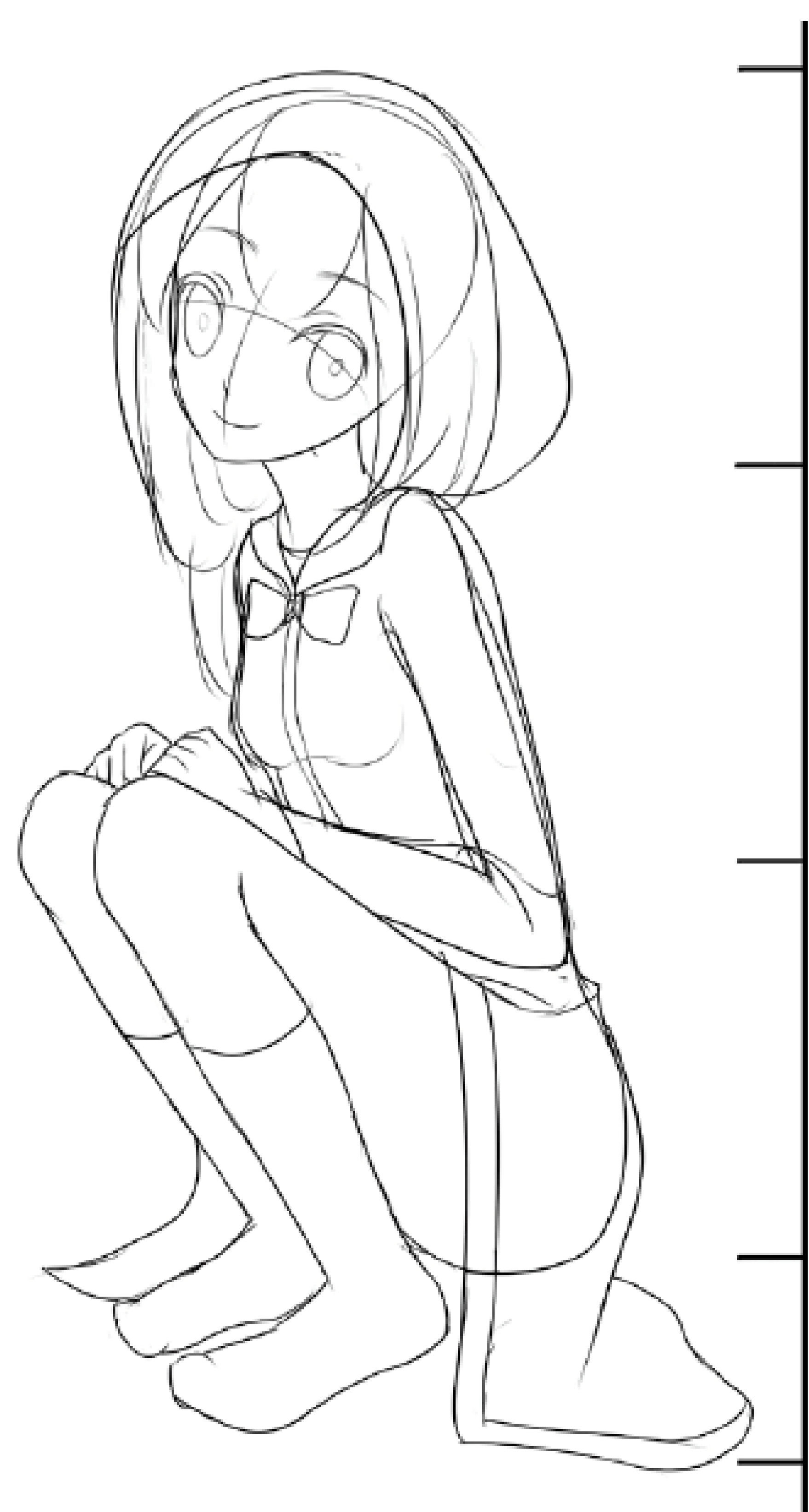






5 详细描绘出人体的形态结构，此处要注意少女身材的特点。

6 开始设计人物形象，从头部开始，画出人物的表情和发型。





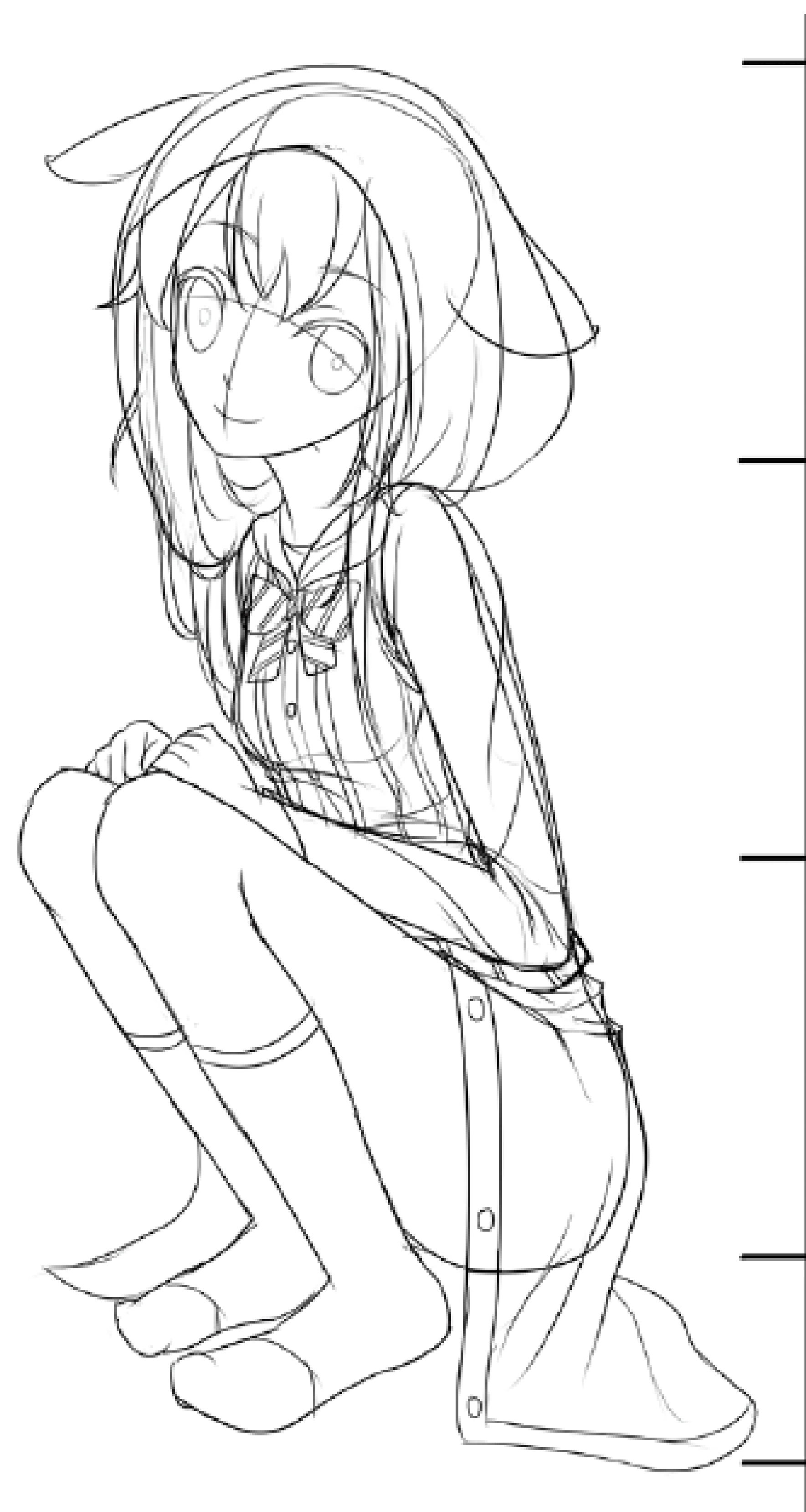
7 给人物设计服装，这里画的是连帽服，将帽子戴在头上。

8 在发型基础上给头发添加细节，增加头发层次。



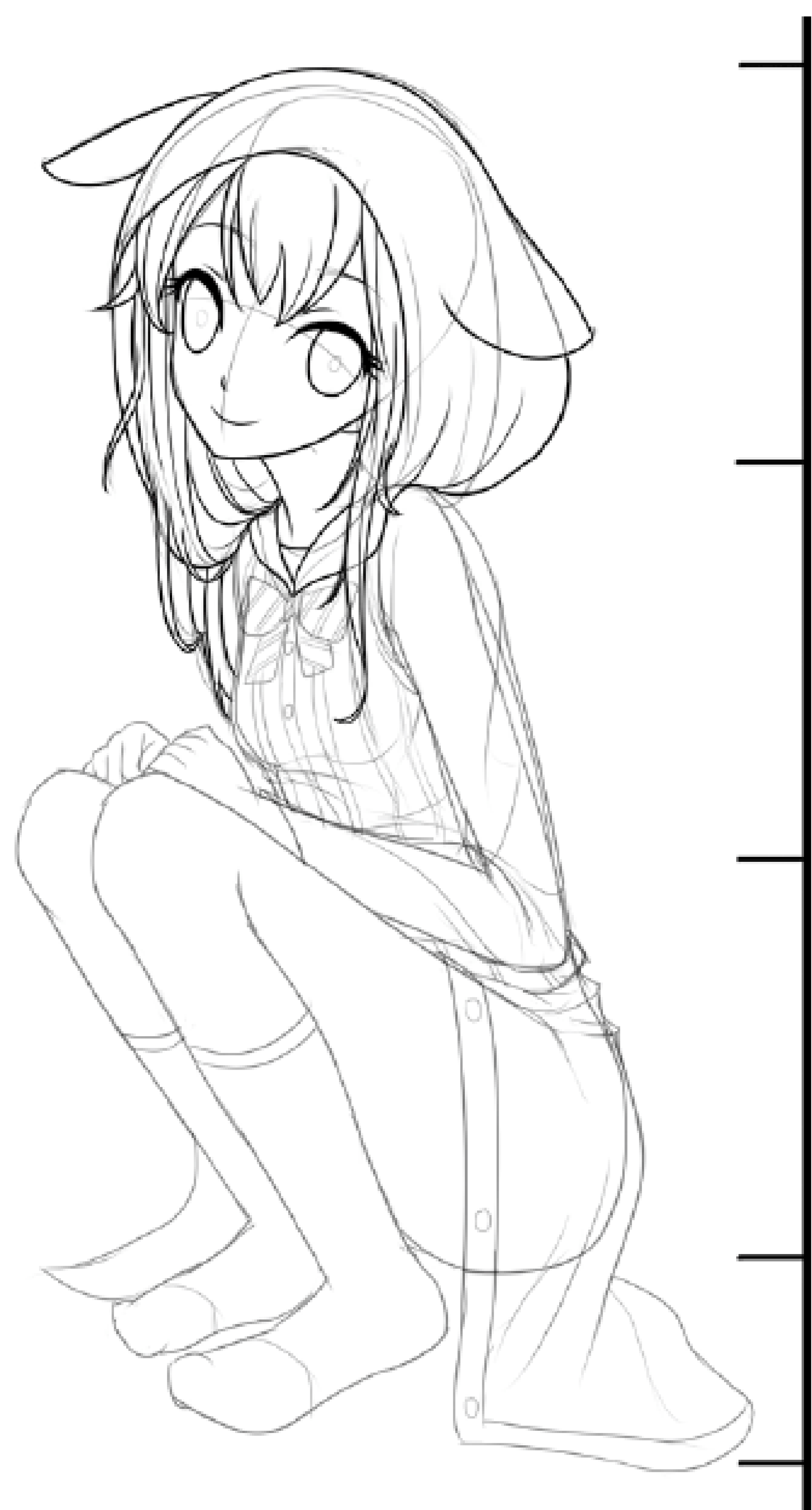
深入刻画

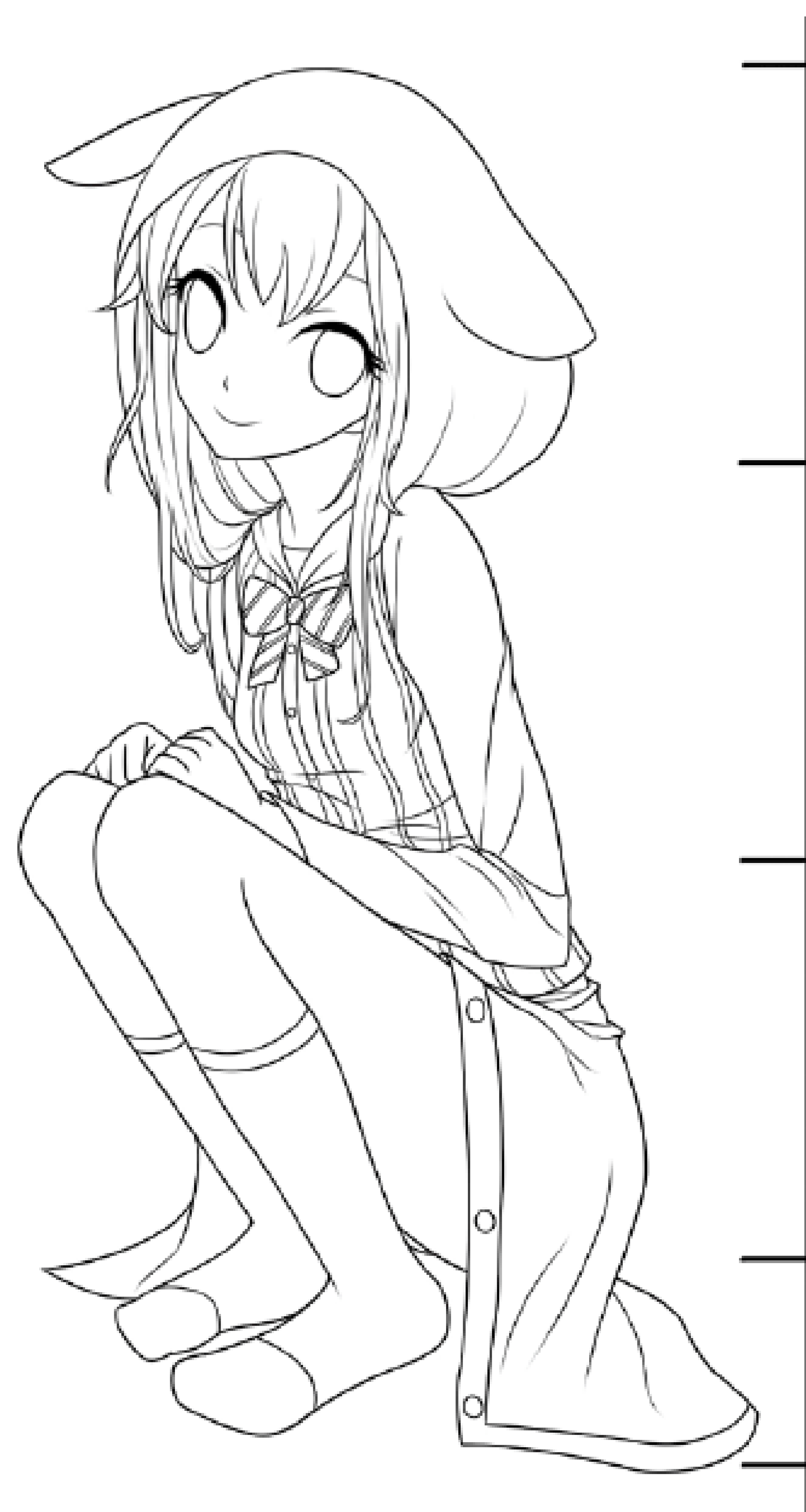




9 给服装添加褶皱，注意关节转折处的褶皱会比较密集。

10 给服装添加细节，添加纹理作为装饰，使画面更丰富。





11 清理线稿，新建一个层，从头部开始细致地描出线稿。

12 将整个线稿描绘出来，去掉草稿，将线稿清理干净。

完善画面



13 描绘眼睛，这一步非常重要，传神的眼睛会使整个人物更加灵动。



14 根据眼睛的高光来确定光源位置，然后开始绘制阴影。



15 由上至下描绘出阴影，注意服装纹理的处理方法。



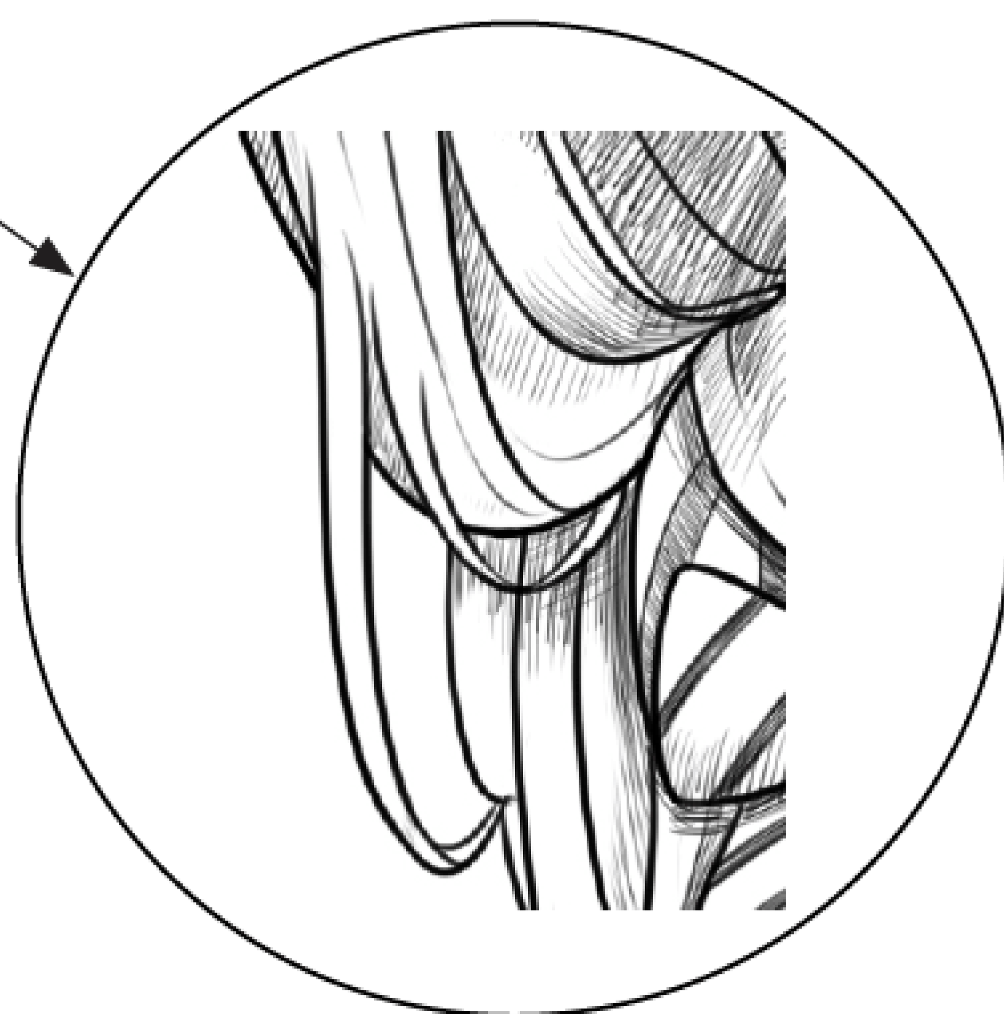
16 将腿当成柱体画出腿部阴影，注意画出身体的体积感。



17 一幅画就基本完成了，穿着可爱连帽服少的女抿唇而笑，由于是蹲着的姿势，所以画出的身高是三个半头身长。



注意神态的细致刻画，绘上腮红会使人物更有生气。

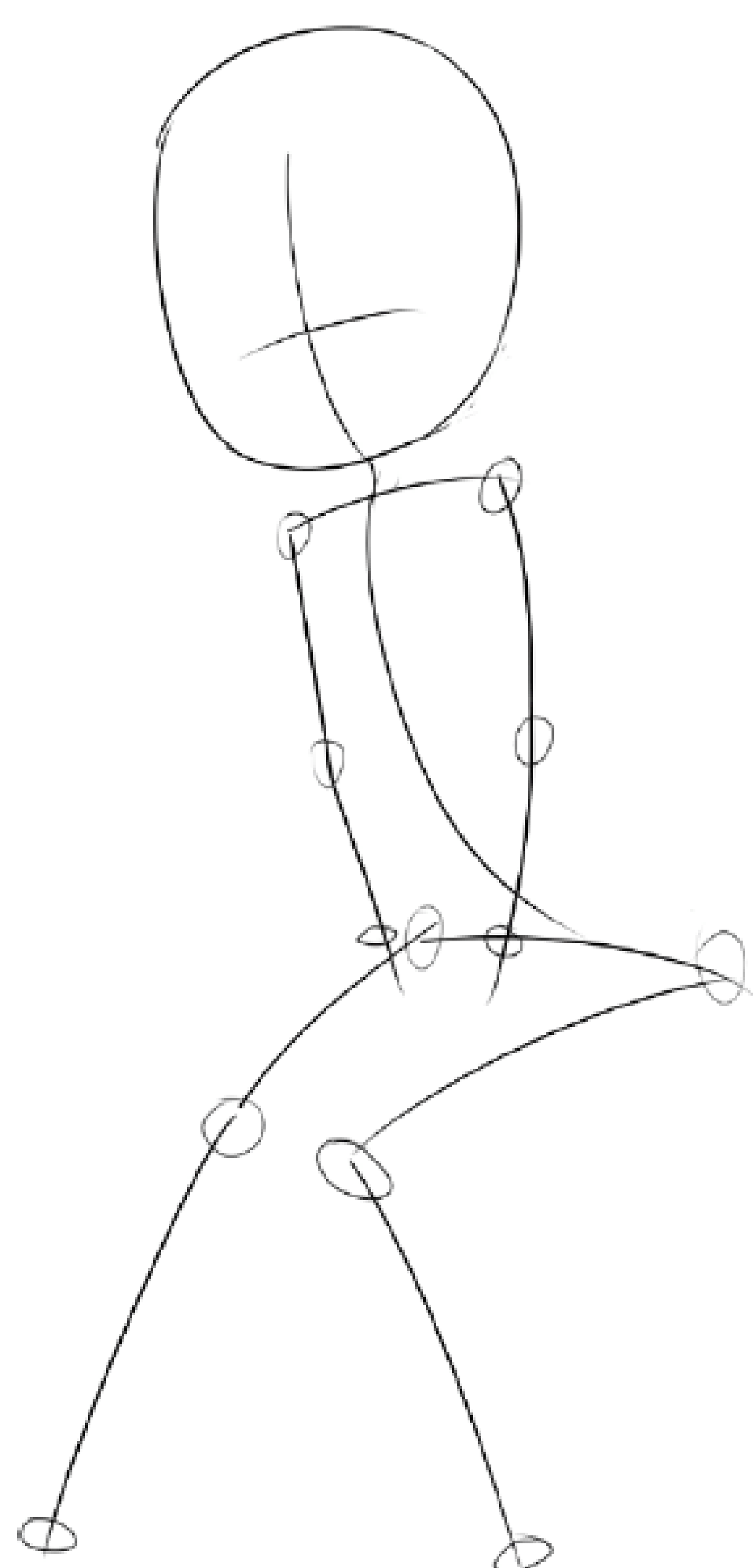


在整体的头发上加一些零碎的头发以打破呆板生硬的画面。

2.3.2 实战——呆萌少女

绘制草图





1 绘制一个坐着的呆萌少女，注意表现腰臀以下的动态关系。

2 标志出人体骨结点，以方便正确掌握人体比例关系。





3 在第2步的基础上勾勒出人体的外形，人物尽量画得丰满圆润。

4 设计出人物的形象，画出大致发型和服饰，要注意画面的整体性。



整理画面





5 在第4步的基础上给人物添加细节设计，增加头发和衣服的层次感。

6 将线稿清理干净，注意线条要有粗细变化，不要显得生硬呆板。





7 给人物平铺大色，注意各色块的协调性。

8 给人物添加阴影，阴影要根据光源的位置来画。

9 整理画面，一个坐着的呆萌少女绘制完成，微微侧着的身体，可爱的表情，使人喜爱不已。

注意头发的层次变化形成的阴影的变化。

多层次的褶皱会使服装显得更精致，从而增加画面的美感。

第3章

头部造型的多种绘制技法











欣赏一幅美少女的作品时，最先看到的是美少女的头部，所以绘制美少女的头部是最重要的一部分。本章将重点介绍人物头部、五官及发型、发饰的绘制技法，辅以实例进一步讲解不同美少女头部的绘制方法。

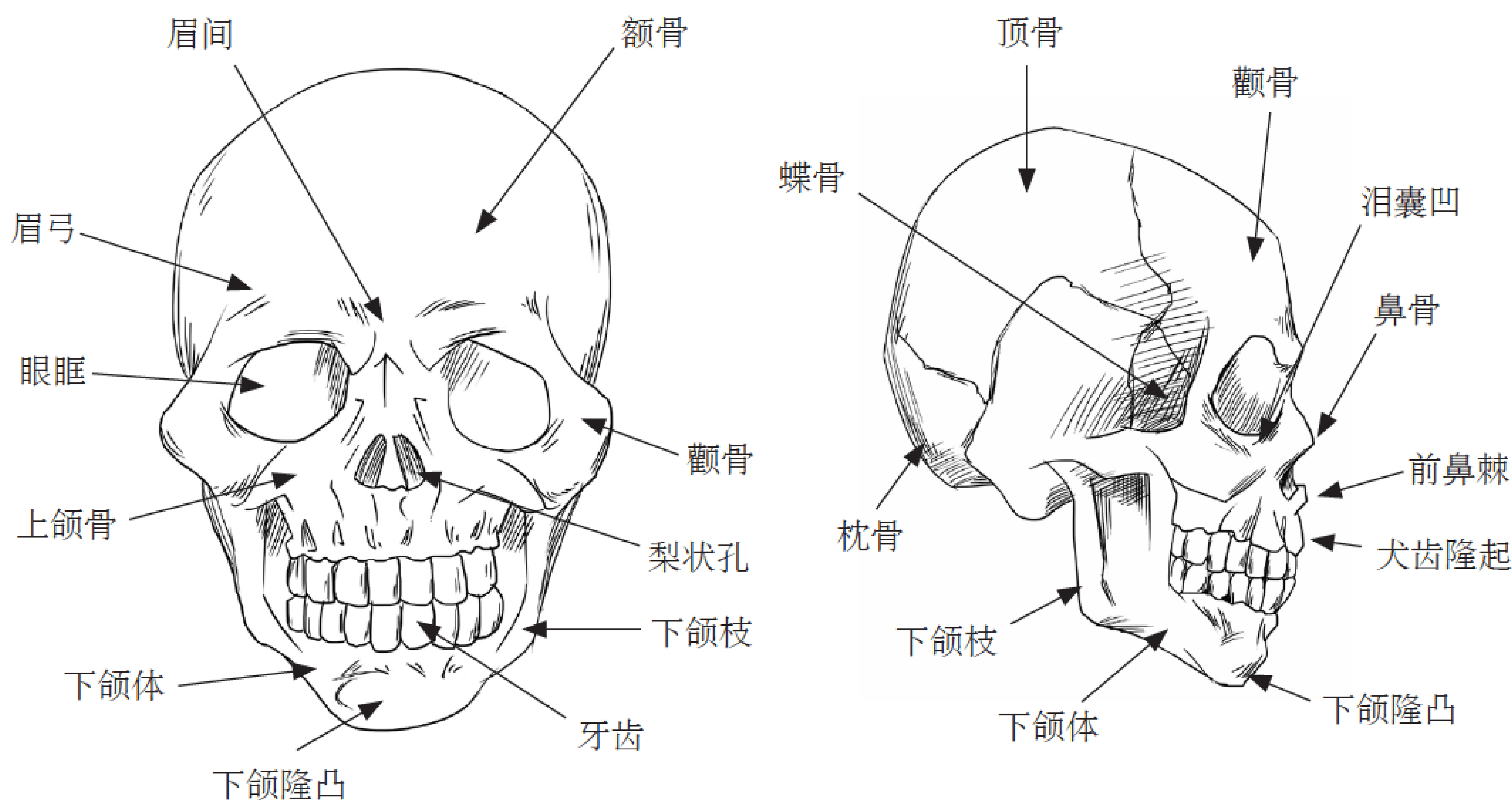
3.1 头部的绘制基础

头部是漫画角色最重要的组成部分，要区分出每个美少女的特点，头部特征起着决定性的作用。想要绘制出生动形象的美少女，就要先了解头部的结构变化。

3.1.1 头部基础知识

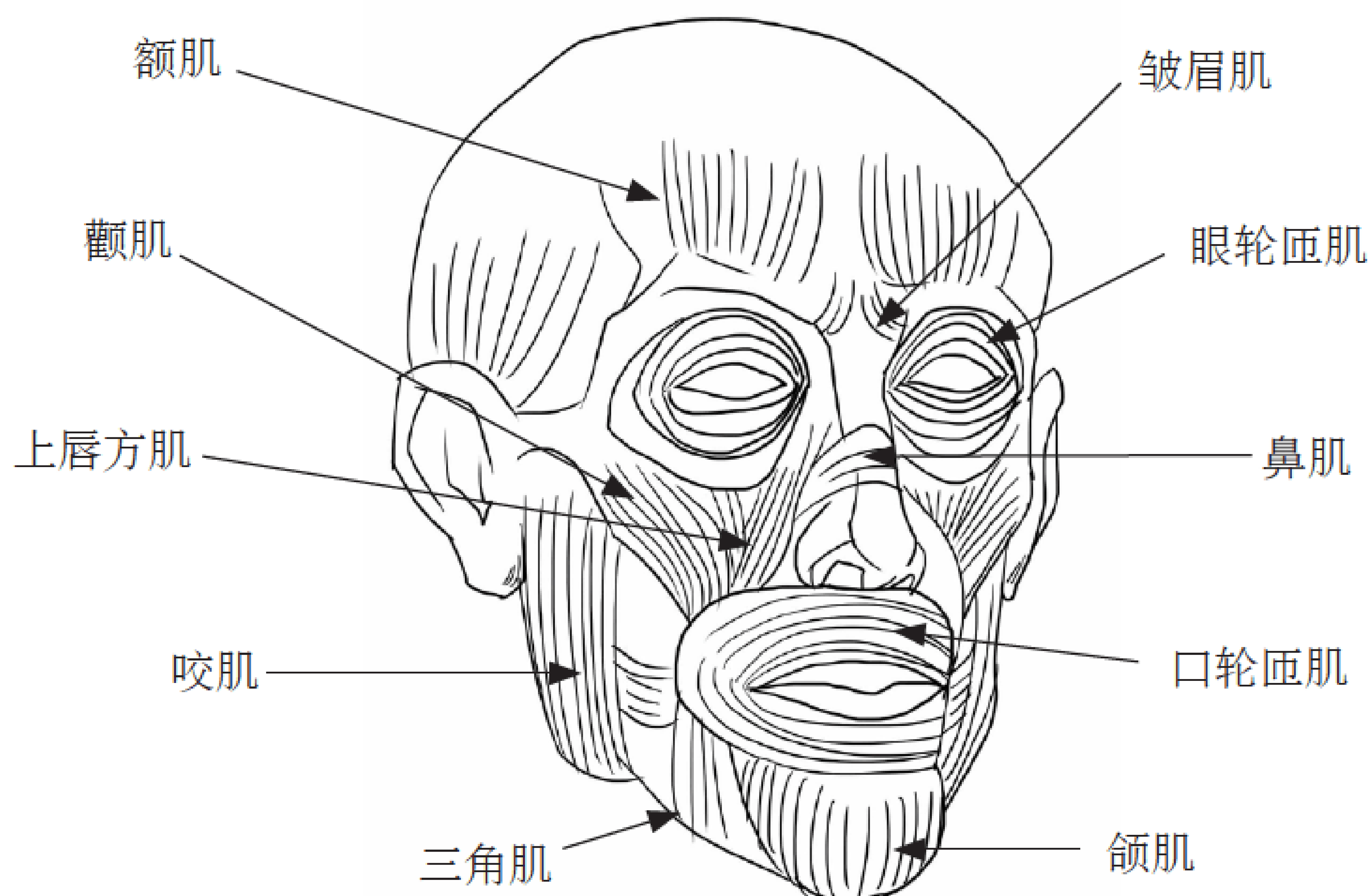
了解头部的骨骼结构和肌肉表现能够帮助读者更好更快速地掌握头部的绘制方法。

头部骨骼



观察骨骼之后，我们可以很明确地区分出头部的结构变化，如面部眉弓、颧骨、鼻骨、下巴、下颌枝凸起，蝶骨、眼眶、泪囊凹、梨状孔向内转折形成下凹等。

头部肌肉



头部有丰富的肌肉组织，额肌表现人的额头，凸起的眼轮匝肌标示眼眶的位置，颧肌、咬肌、三角肌形成饱满的脸部，颔肌形成凸起的下巴。



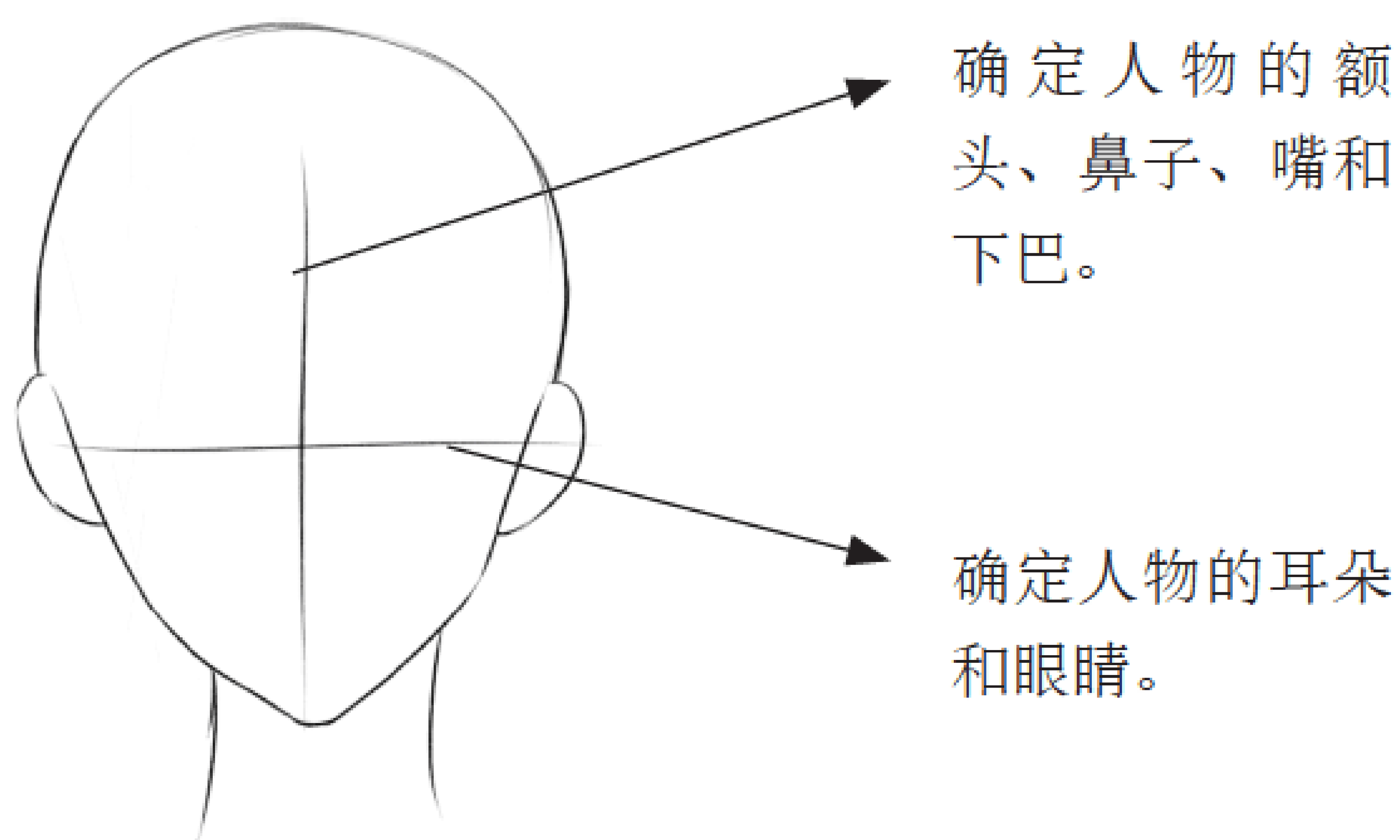
3.1.2　利用十字基准线绘制头部

绘制人物的头部是很重要的一步，先要确定人物的头型，再根据人物的头型确定人物发型以及人物的身材和所搭配的衣服。要绘制好人物的头型，需要十字线作为辅助，这样才能更好地确定人物五官大概的位置。

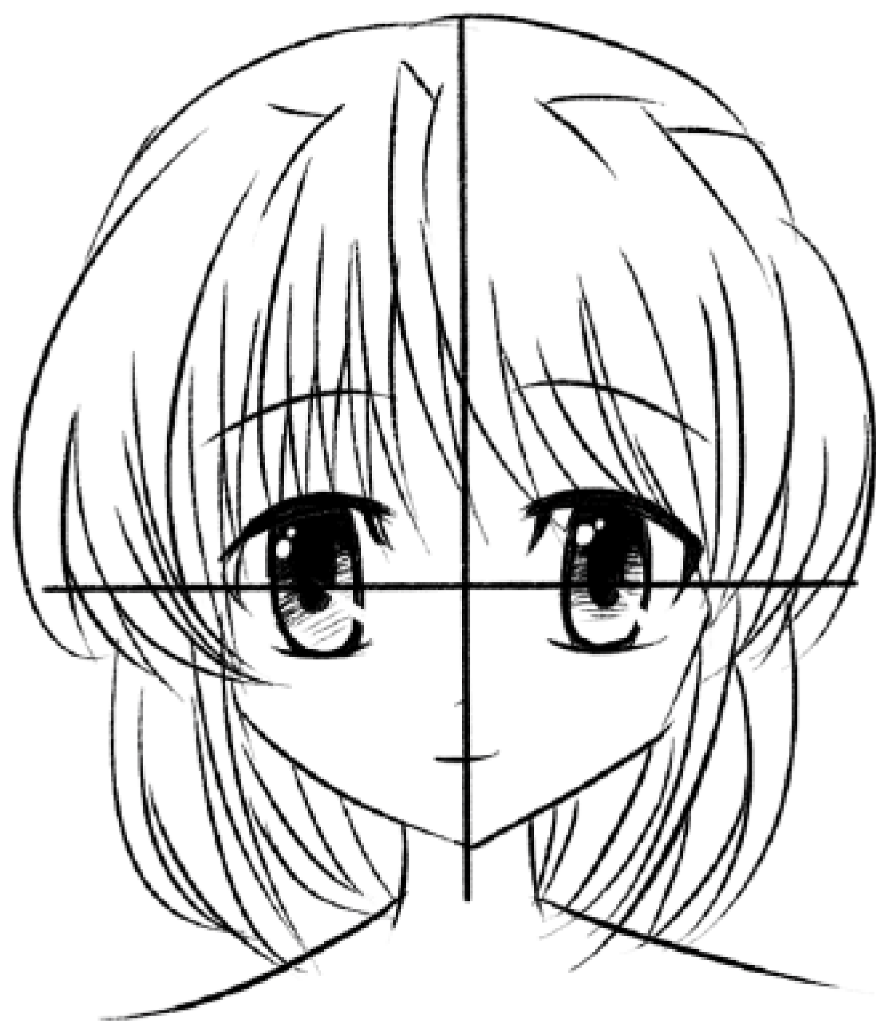
确定基准线

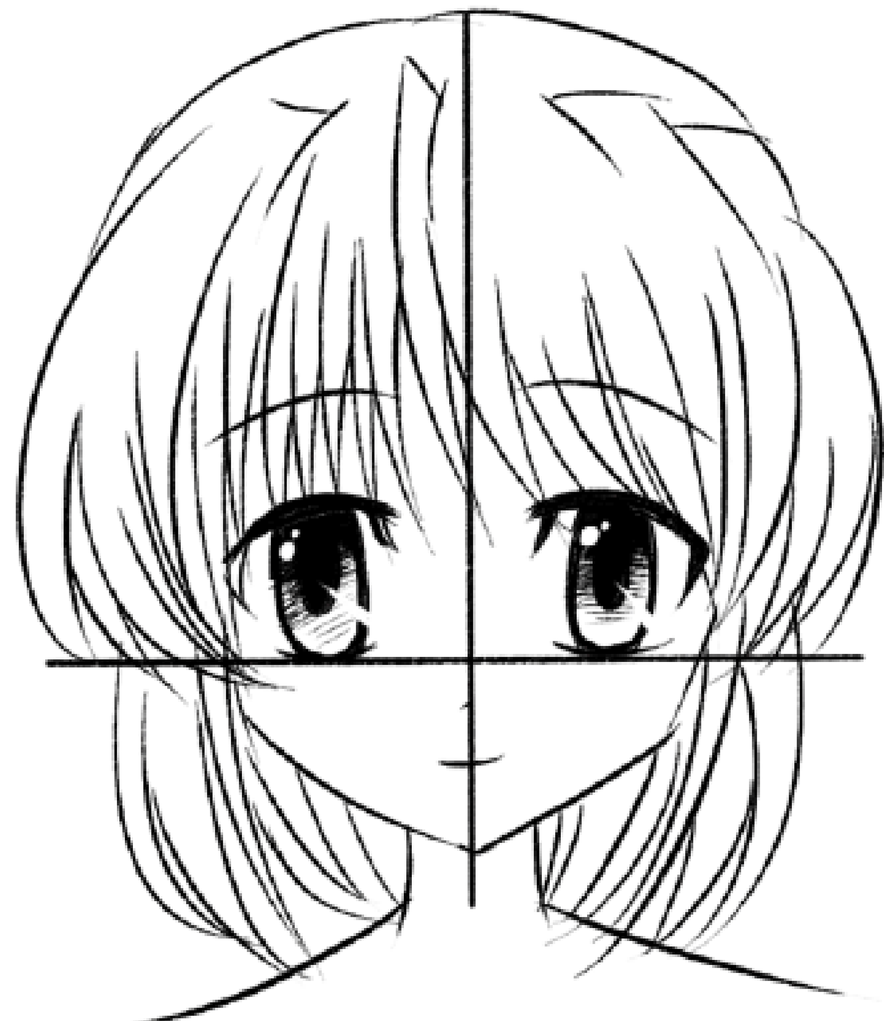
通常在绘制过程中，需要在人物的脸部绘制十字线作为辅助，横线用来确定人物的两只眼和耳朵，竖线确定人物的额头、鼻子、嘴巴和下巴，这就是头部的基准线。

要想绘制出美丽的人物，就要五官端正，所以新手要绘制漫画人物就要利用基准线来确定人物的五官。

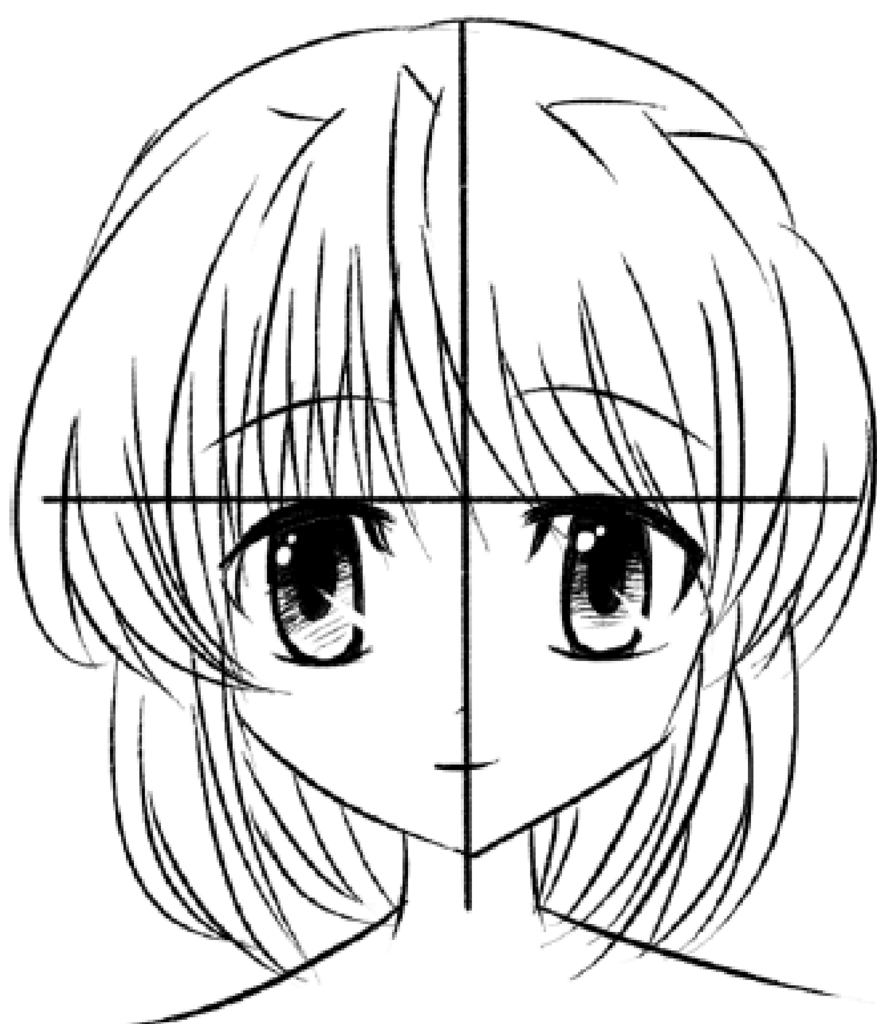


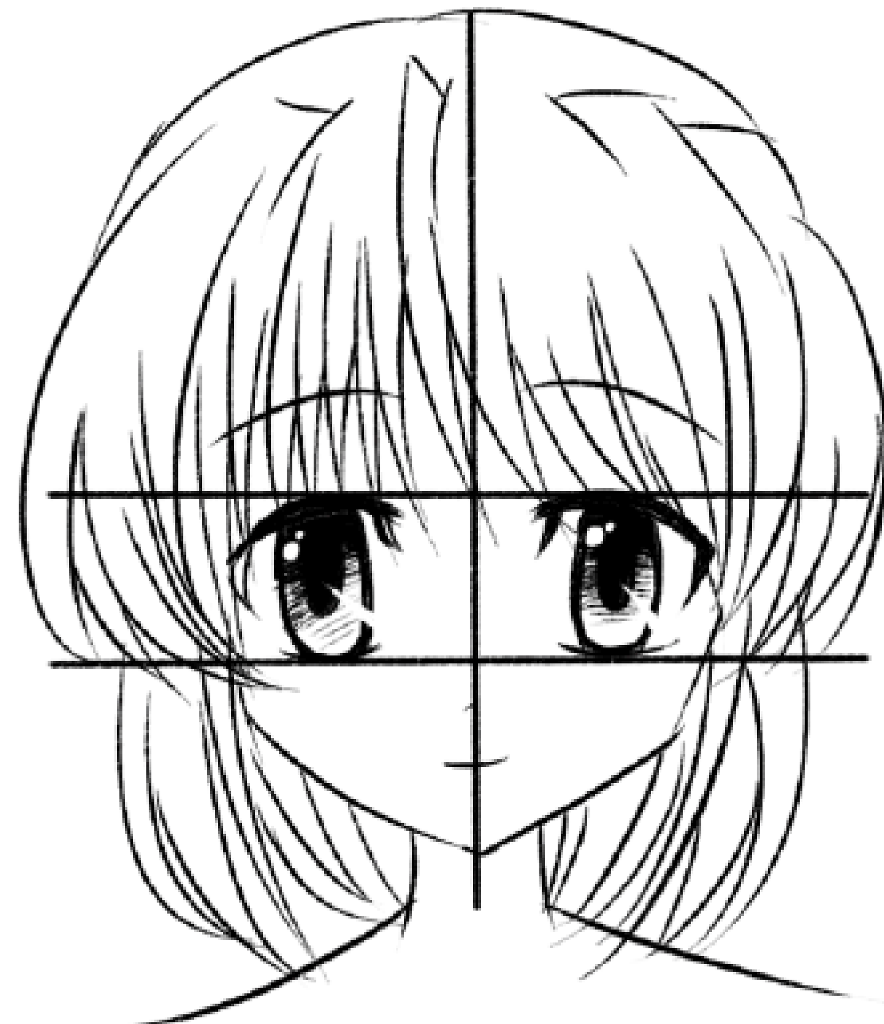
利用横线确定眼睛的位置





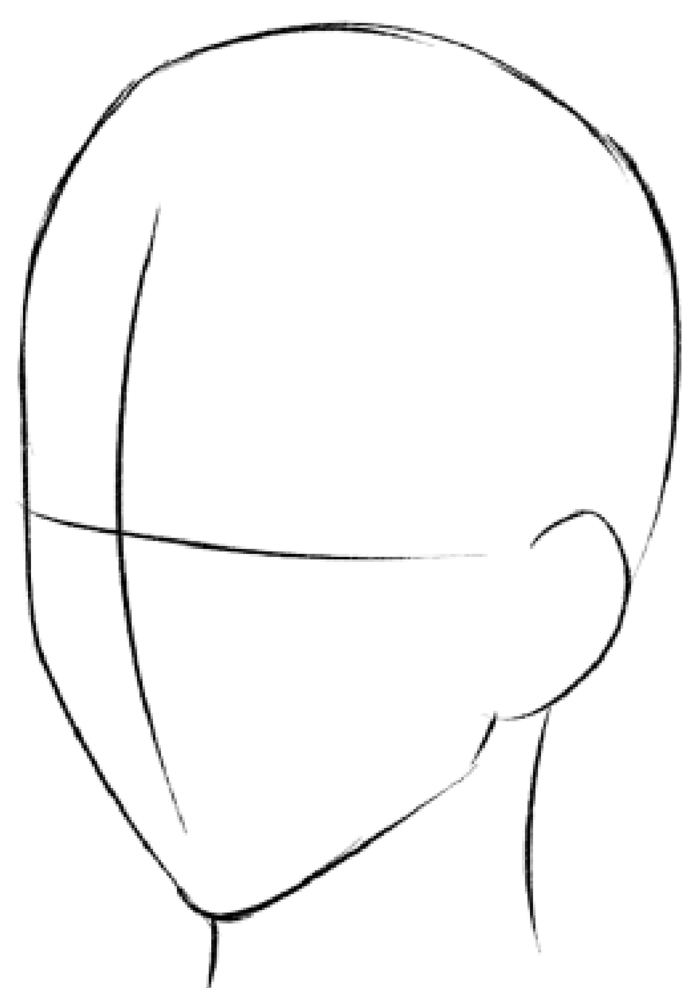
横线位于眼睛的中心位置时，以横线中间线绘制眼睛，位于下方时，在横线以上绘制眼睛。



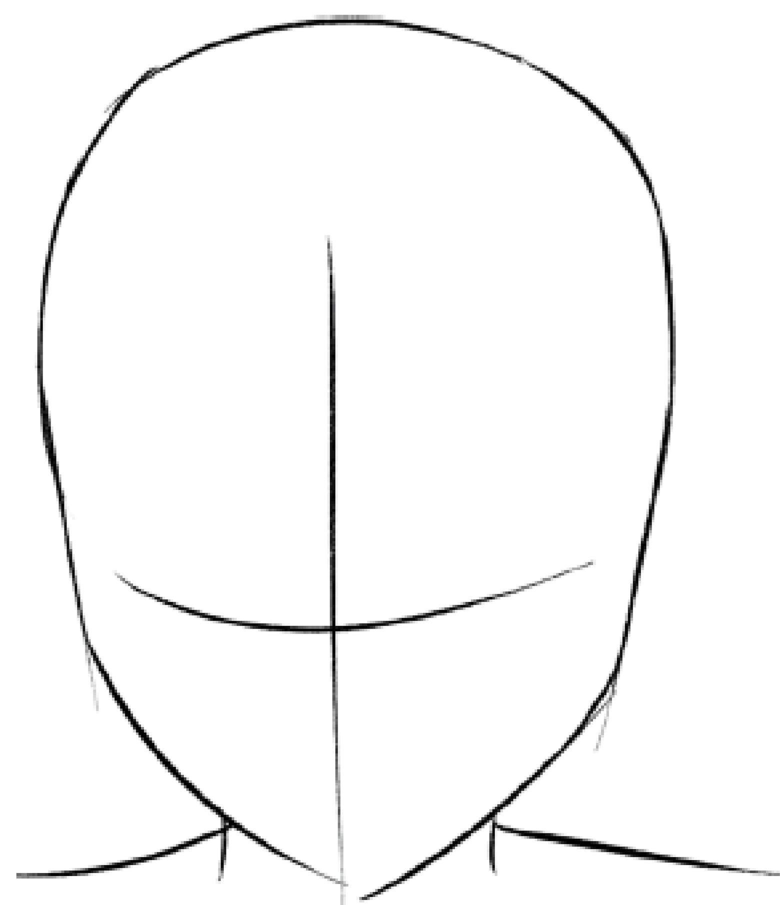


当横线位于眼睛的上方时，在横线以下绘制眼睛，当用两条横线决定眼睛的位置时，在两条横线之间绘制出眼睛。

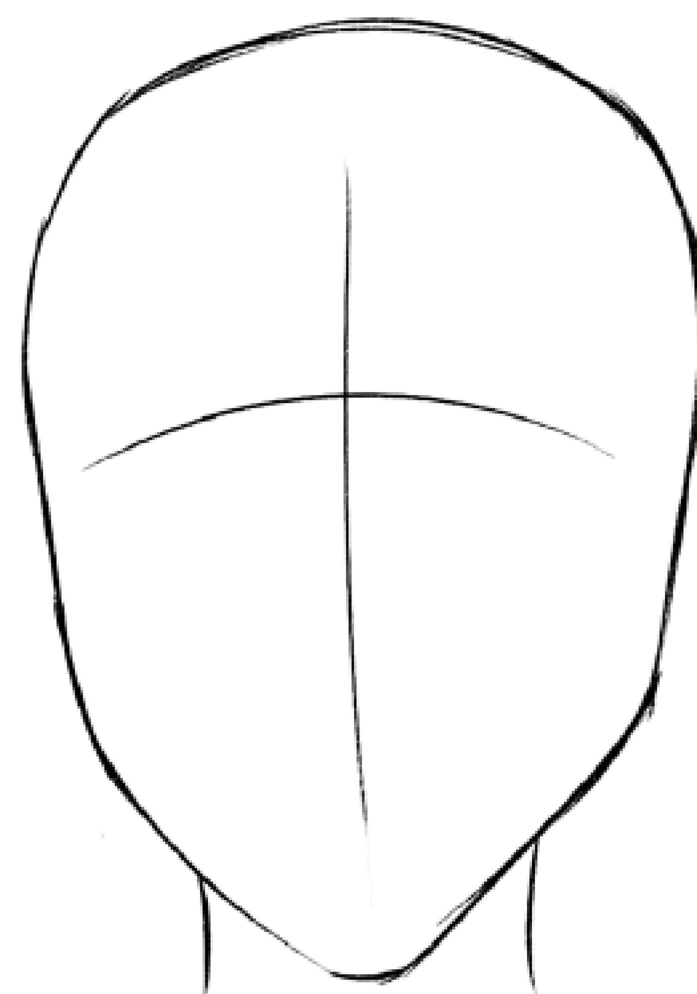
基准线在头部不同角度位置下的变化



侧视时竖线偏向两边

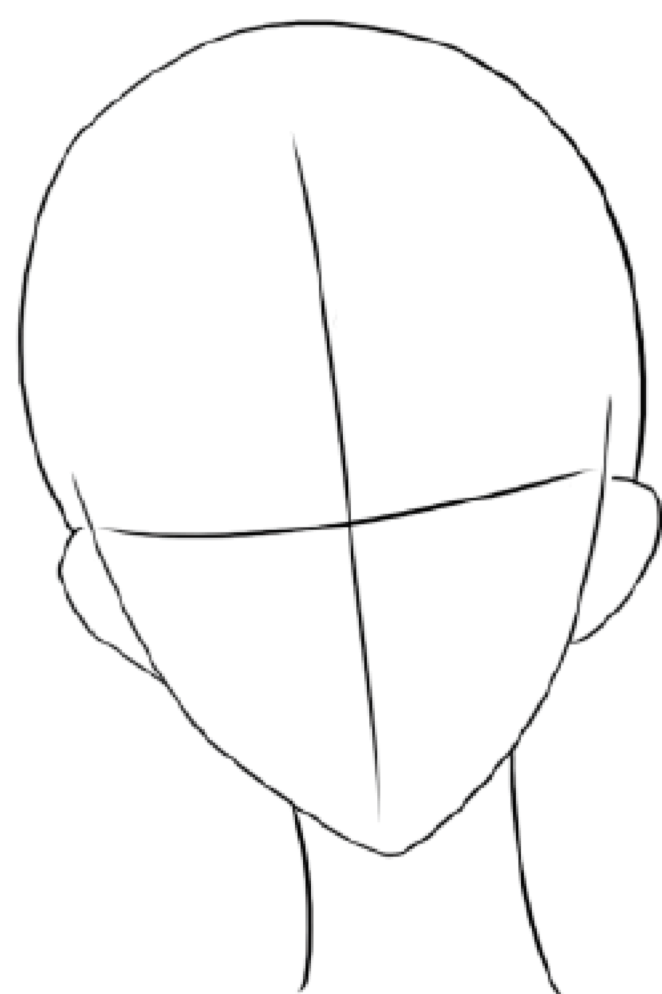


俯视时横线偏下

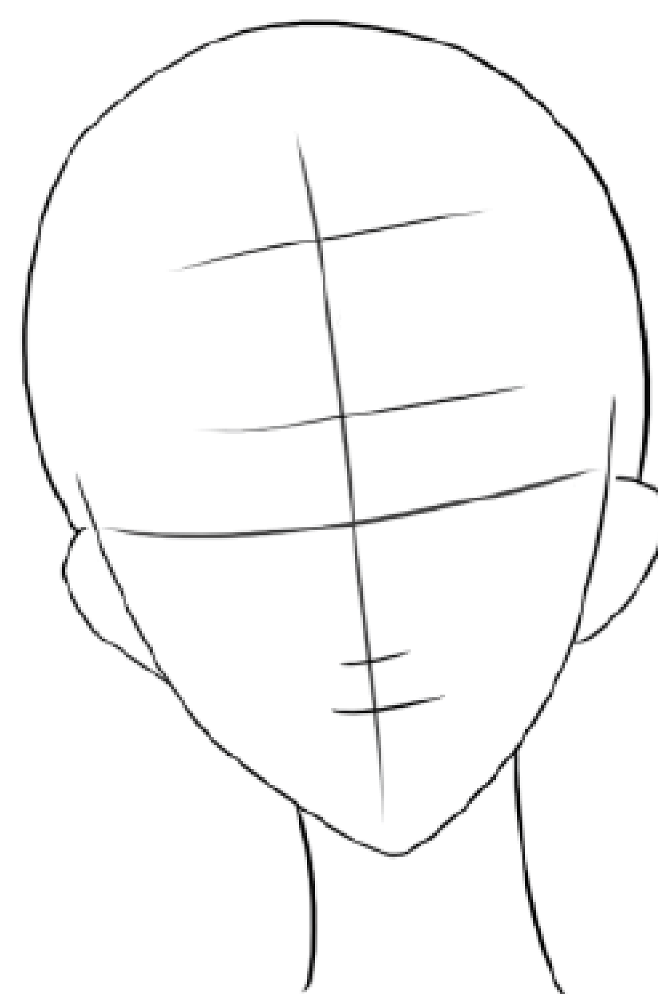


仰视时横线偏上

实战——头部绘制的基本流程



1 用线条勾勒出人物的头型，可以用十字线标出人物大概的五官位置。



2 继续用线条细分出人物的额头、眉毛、鼻子和嘴巴的大概位置。



3 给人物添加头发，注意头发的厚度要适宜，绘制头发时要有层次感。



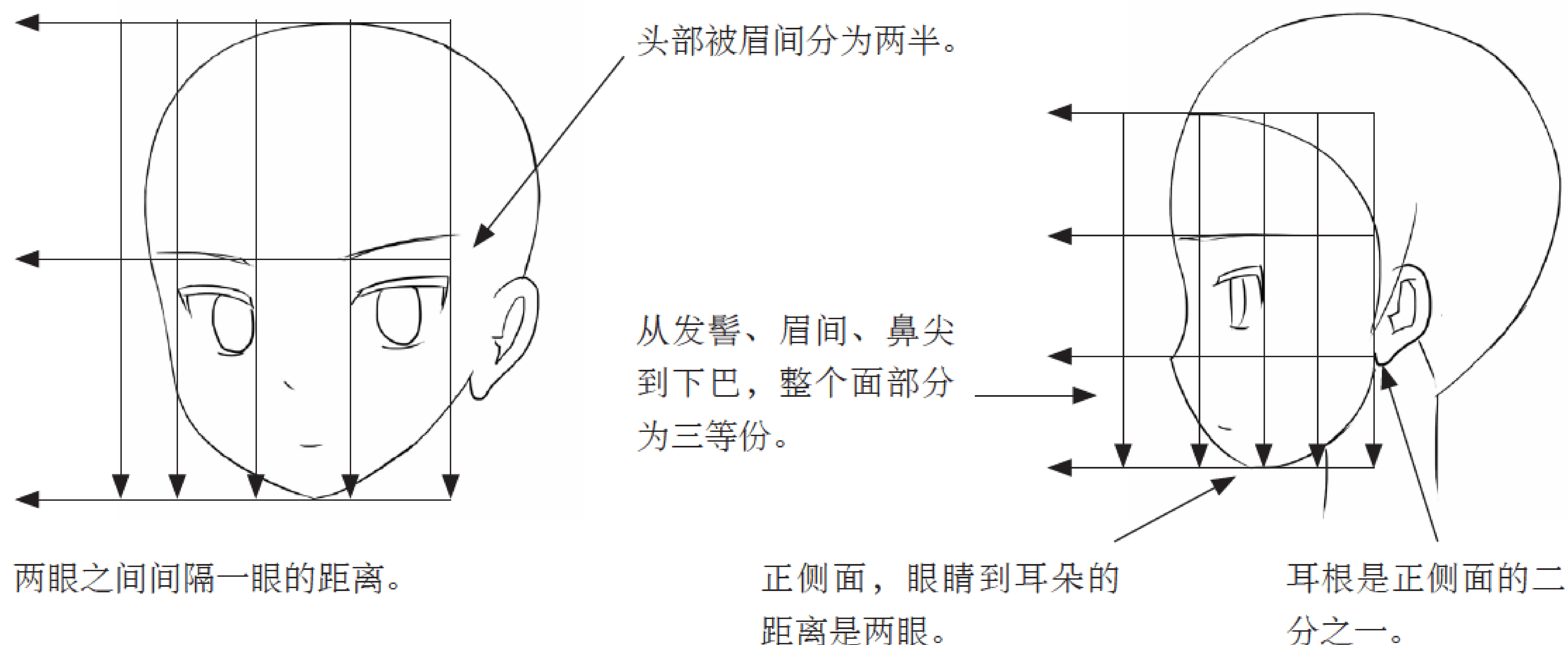
4 绘制出人物的五官，将多余的线条去除，最终效果图绘制完成。



3.1.3　4种脸型的变化

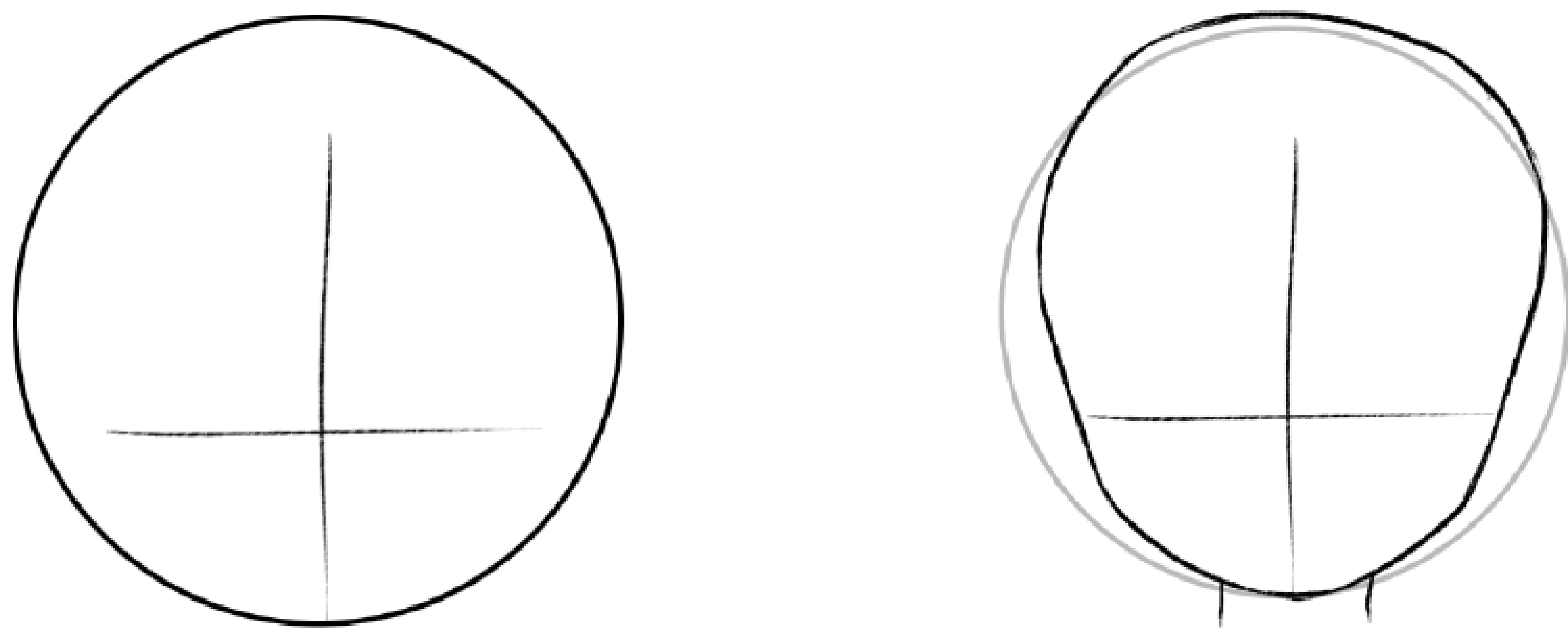
人的脸型有很多种，下面将为读者介绍少女漫画中常见的几种脸型，但要掌握脸型的变化首先要了解头部的比例，人的头部虽然各有不同，但比例都有着固定的规律，如在正面，人脸是对称的，正侧面时，耳朵会在头部中分线上。

少女头部的基本比例



圆脸

圆脸的轮廓是标准的圆形，一般不绘制出人物的下巴，鼻子和嘴巴比较小巧，眼睛很大。圆形脸一般用来绘制年龄较小的孩子或者是Q版人物。



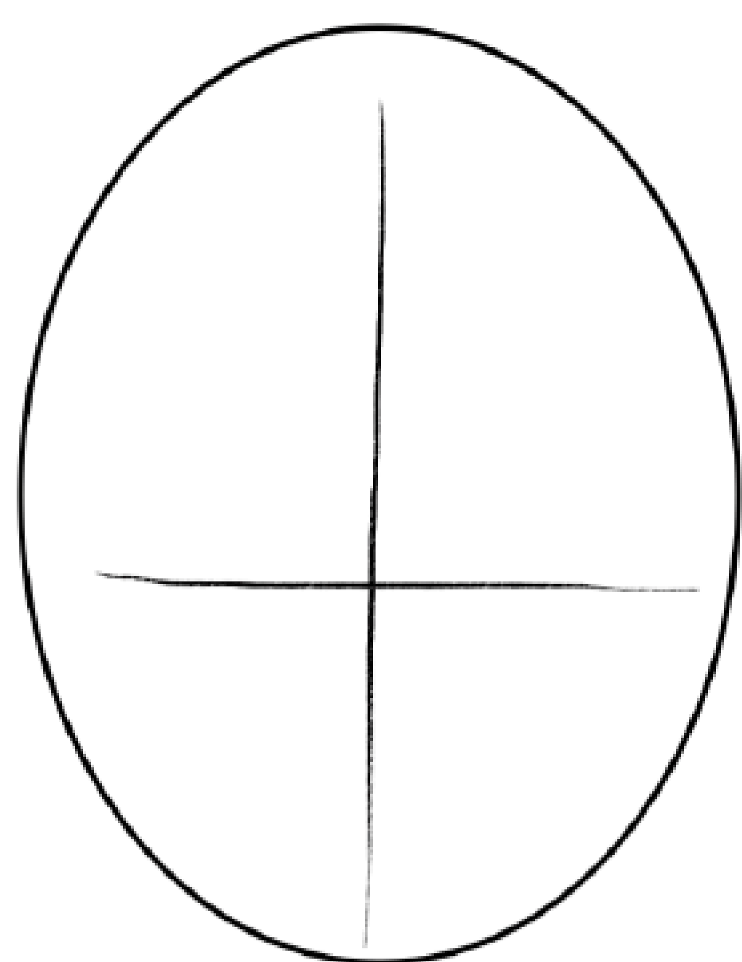
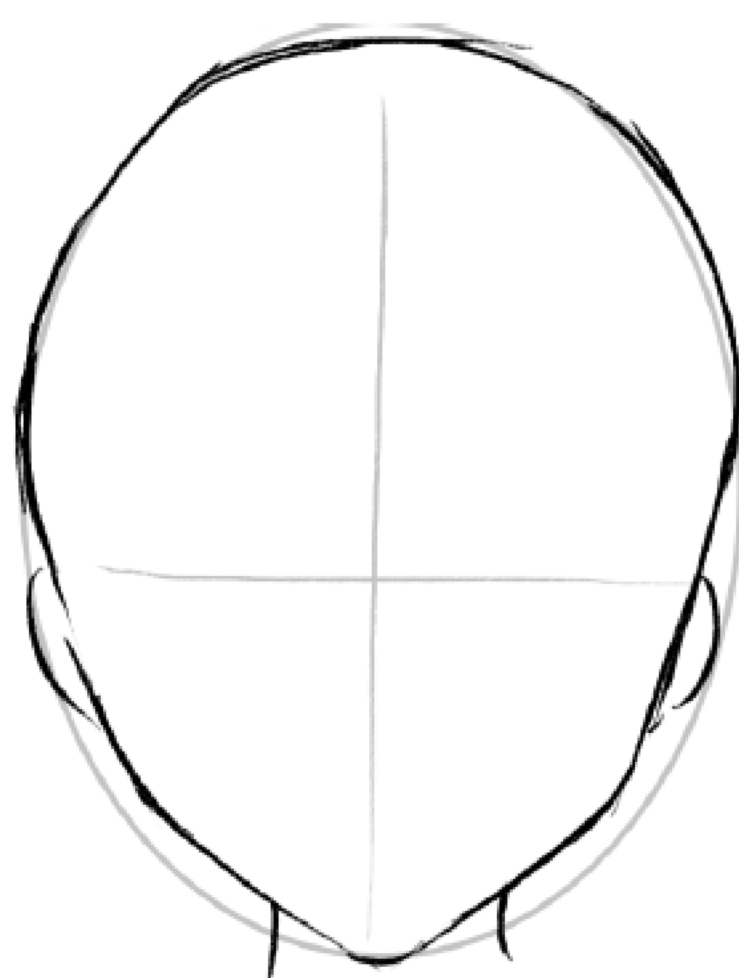
用标准的圆形和十字线表现人物脸部，在圆的基础上绘制一个圆脸。



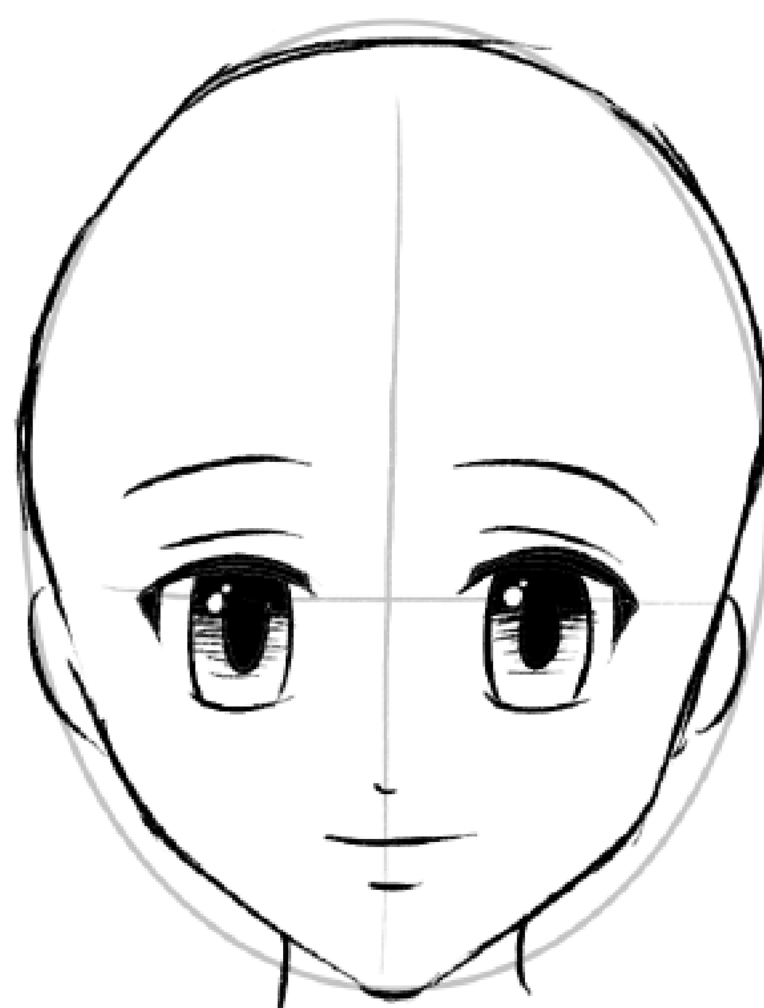
设计人物的五官和发型形象，圆脸适合表现可爱的少女，眼睛也要画得大而圆。

尖脸

尖脸在漫画角色中比较常见，常常用于少女型的漫画角色，尖尖的下巴会使人物的五官看起来更加精致。

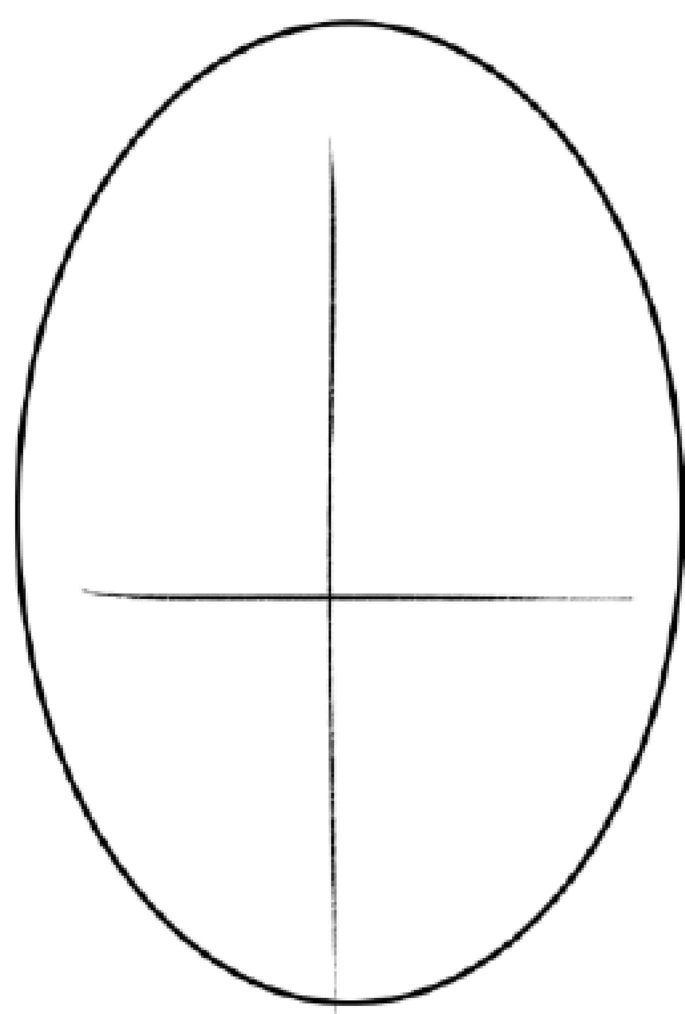
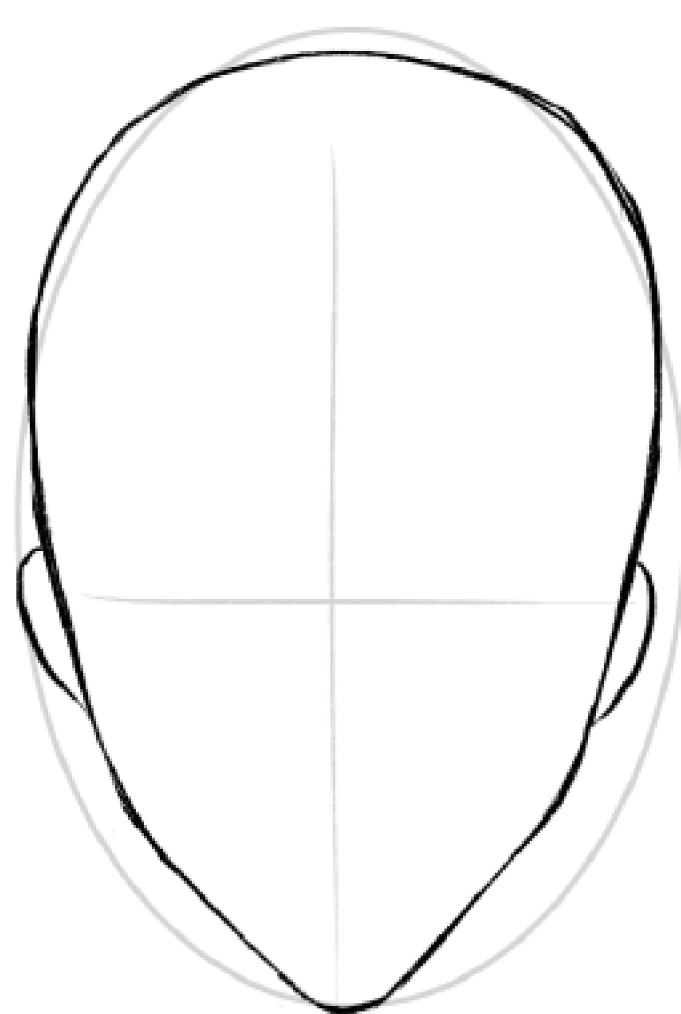
通过椭圆和十字基准线确定人物的头型，根据椭圆绘制人物的脸型。




注意绘制尖脸的下巴时也不要太尖了，否则看起来会很生硬。

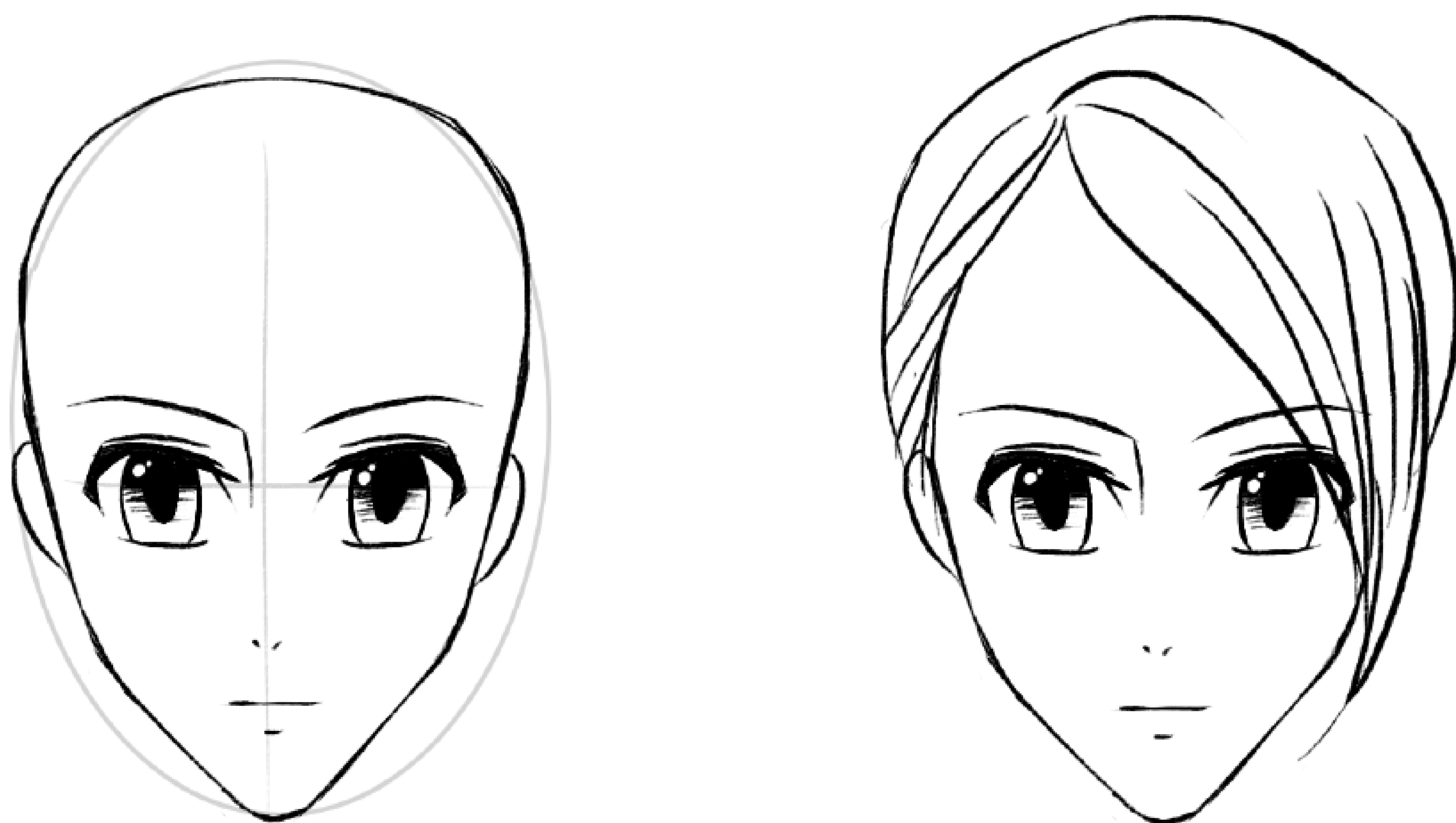
长脸

长脸的轮廓线比较明显，眼睛的纵向位置比较集中于人物脸部的中心，是比较标准的五官位置，绘制长脸时五官也会比较明显，所以人物看起来会比较成熟，一般用来绘制中年等漫画人物。

利用椭圆形和十字基准线确定头部，在椭圆的基础上绘制出长脸的轮廓。

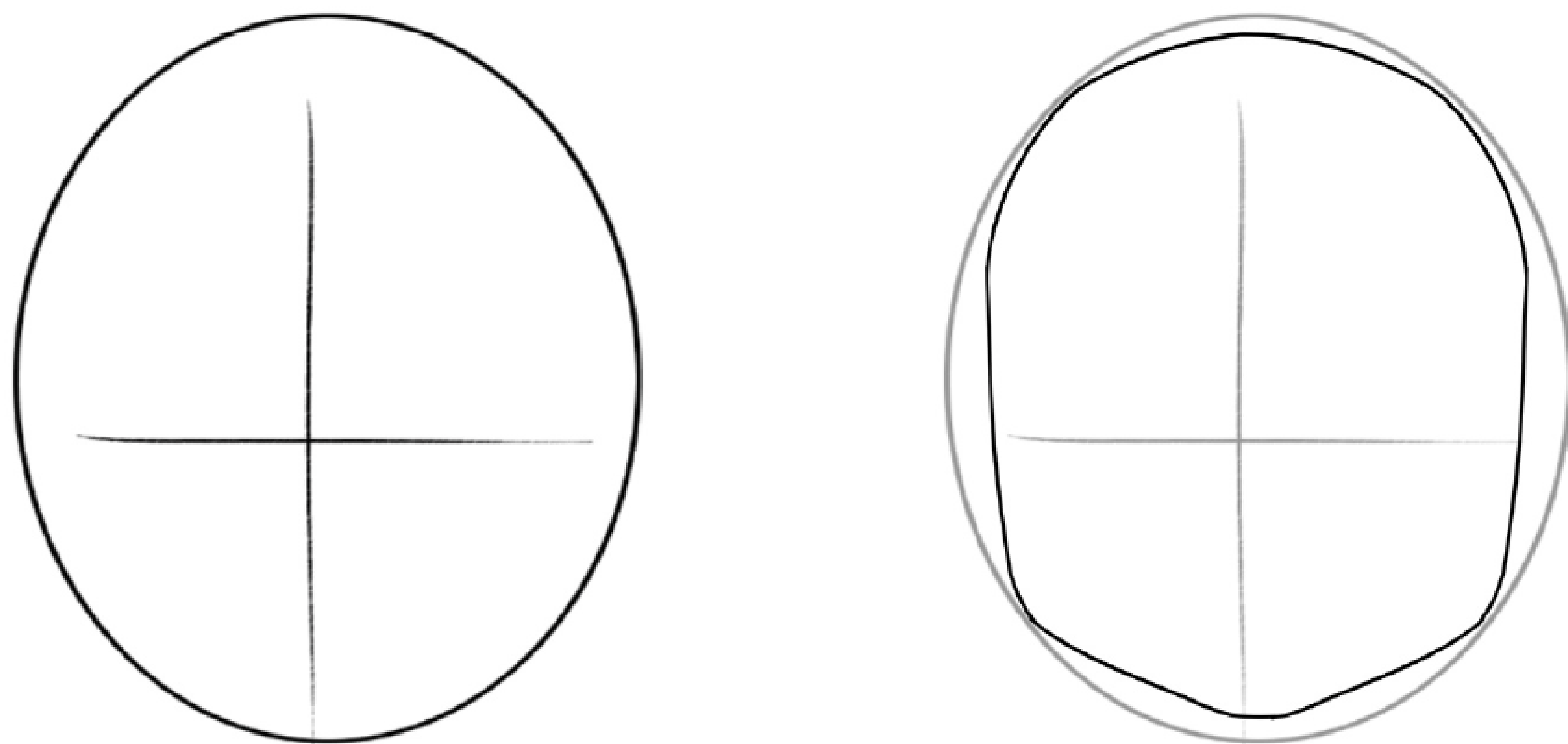




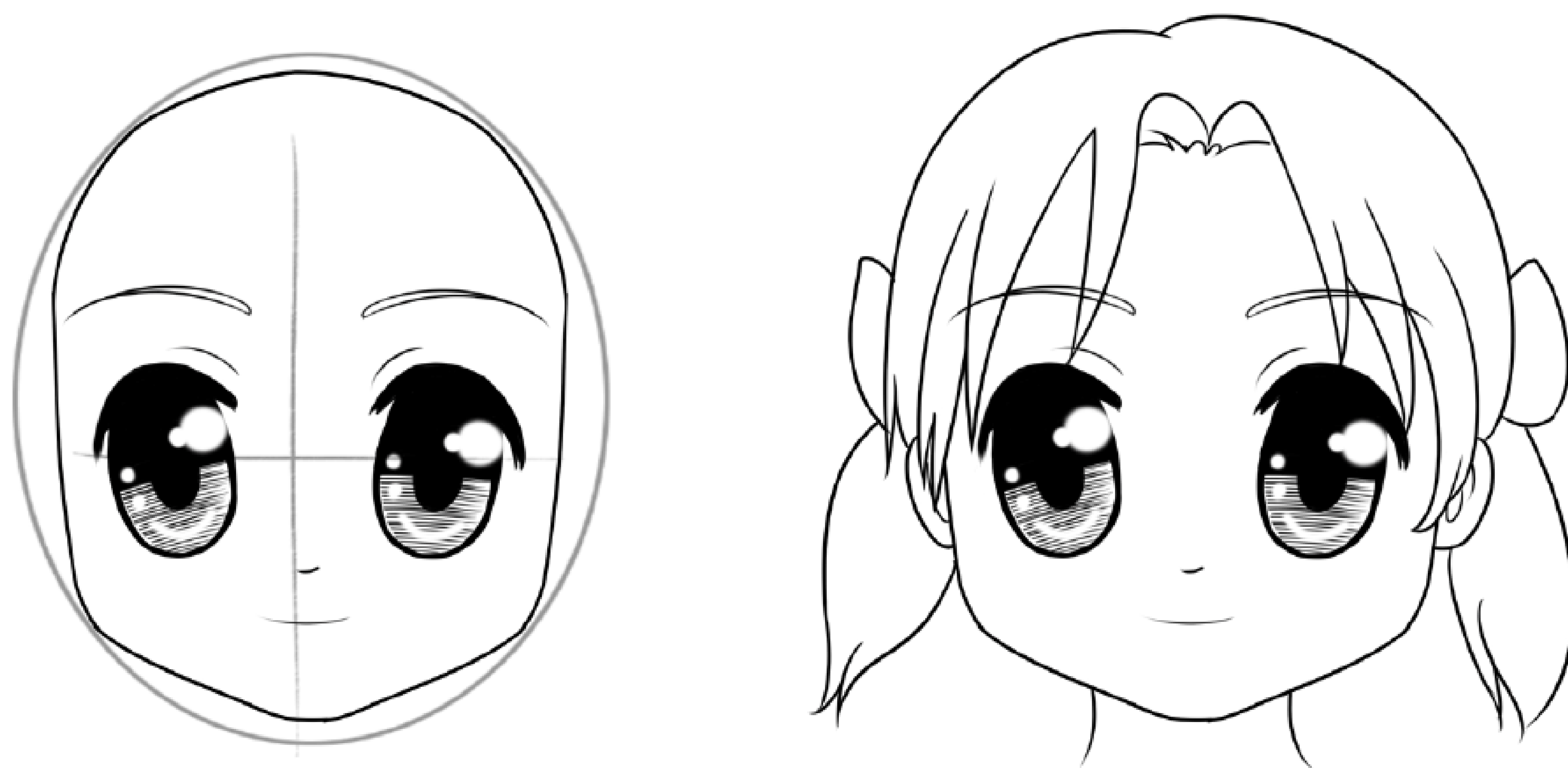
利用十字基准线确定五官位置，给头部设计出发型，最后擦掉多余的线条。

方脸

方脸的轮廓线分明，额头、颧骨、下颌的宽度基本相同，感觉方方正正的，对于绘制少女来讲不够柔和，所以可以选择年龄偏小的角色来画，会使人物显得可爱。



利用椭圆形和十字基准线确定头部，在椭圆的基础上绘制出方脸的轮廓。



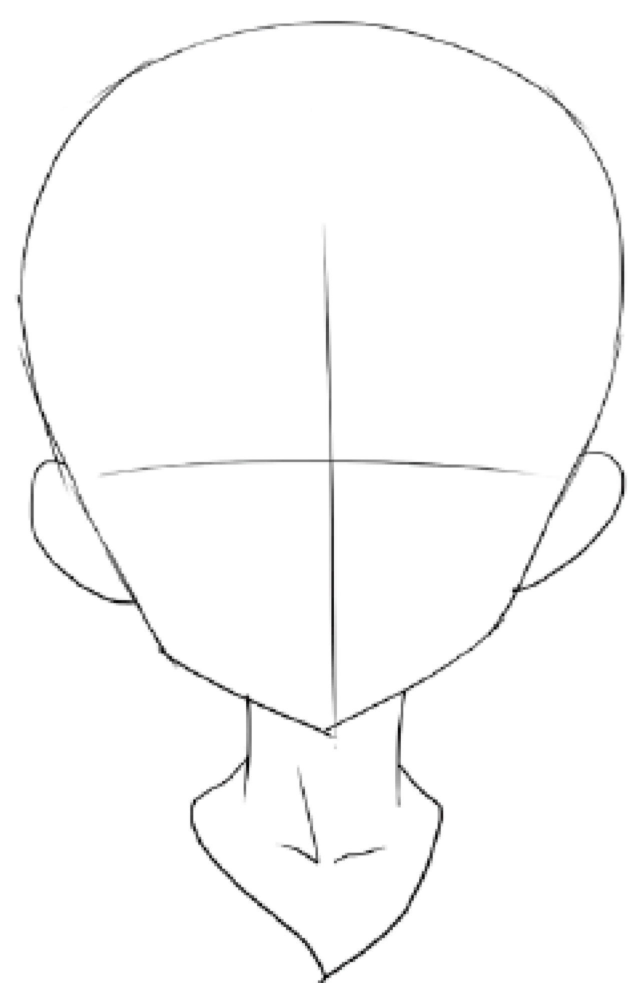
利用十字基准线绘制出眼睛，给头部添加发型设计。

3.1.4 4种不同角度的头部表现

在不同的角度，由于透视的关系，头部的轮廓和五官会发生不同的变化，如果头部的垂线在水平线之上，人物的脸型就会放大，头顶会缩小；如果在水平线之下，则反之。接下来将介绍几种不同角度头部的变化。

实战——平视正面

正面时，面部的透视在同一水平线上，透视变化很小，左右几乎是对称的。



1 用简单的线条勾勒出少女秀气的头部轮廓，绘制出十字线，确定五官的大概位置。

2 根据头部轮廓和十字线绘制出少女具体的脸型、五官、头发，大大的眼睛和小巧的鼻子会让少女更加可爱。





3 加深眉毛，加深上眼睑和瞳孔上方、中间以及周边，再从上至下添加灰色，点上高光，刻画出眼睛。

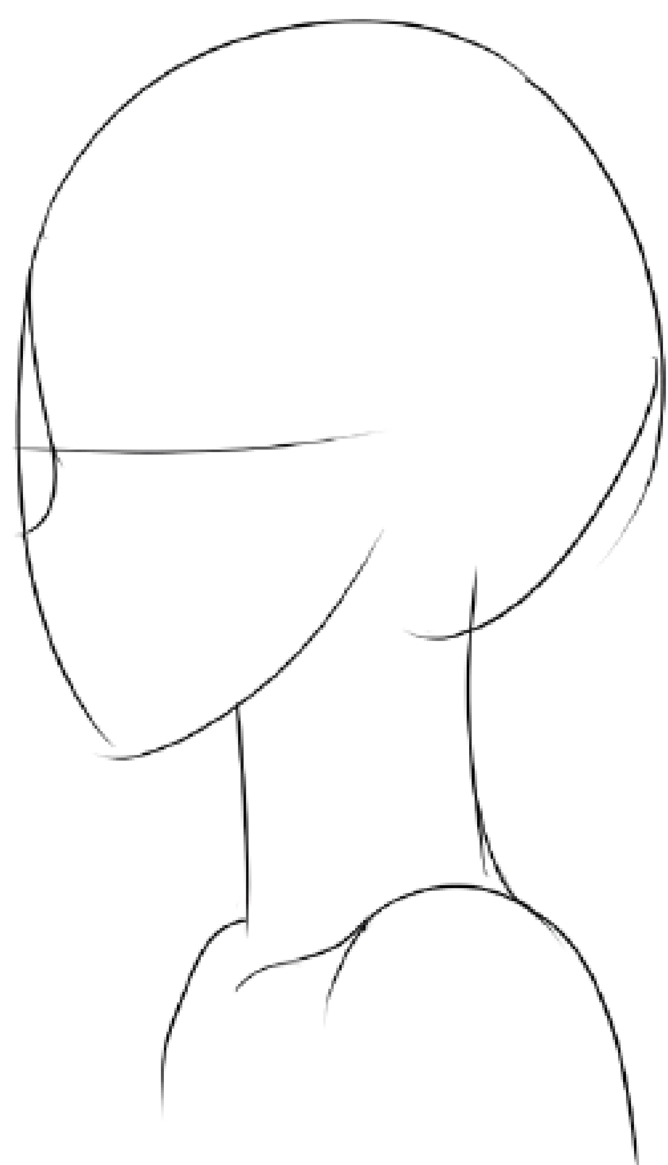
4 根据头发的走向在头发的内侧添加阴影，注意阴影主要在头发下垂的部分添加，在眼窝和颈部添加阴影。





实战——平视侧面

平视侧面时，头部轮廓会发生较大的变化，眼睛的透视也会发生很大的变化。



1 用简单的线条勾勒出少女正侧面的头部轮廓，绘制十字线，确定五官的大概位置。

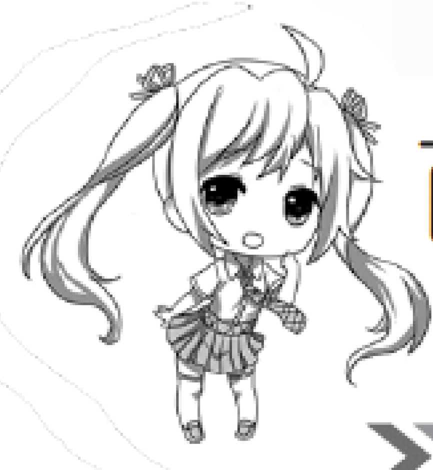
2 根据头部的外形轮廓，详细地绘制出鼻子和嘴巴，由于是正侧面，所以只能看到一只眼睛，然后绘制出头发。



3 深入刻画，画眼睛时注意要上深下浅，高光通常点在瞳孔上方，将线稿清理干净，画出流畅的发丝。

4 根据每绺头发的走向，在头发的下垂部分和内侧添加阴影，增强头部的立体感，让画面更加生动。



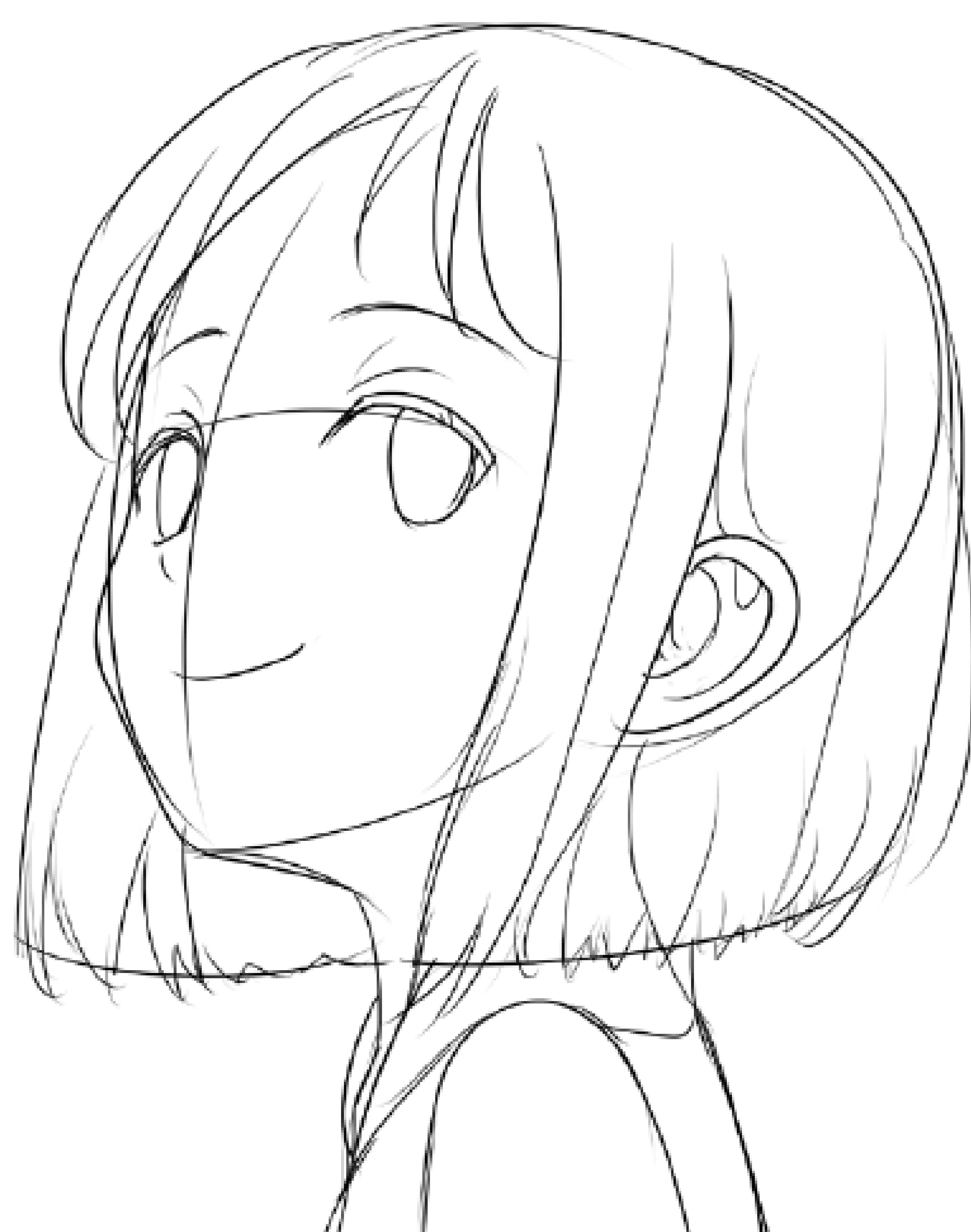


实战——仰视效果

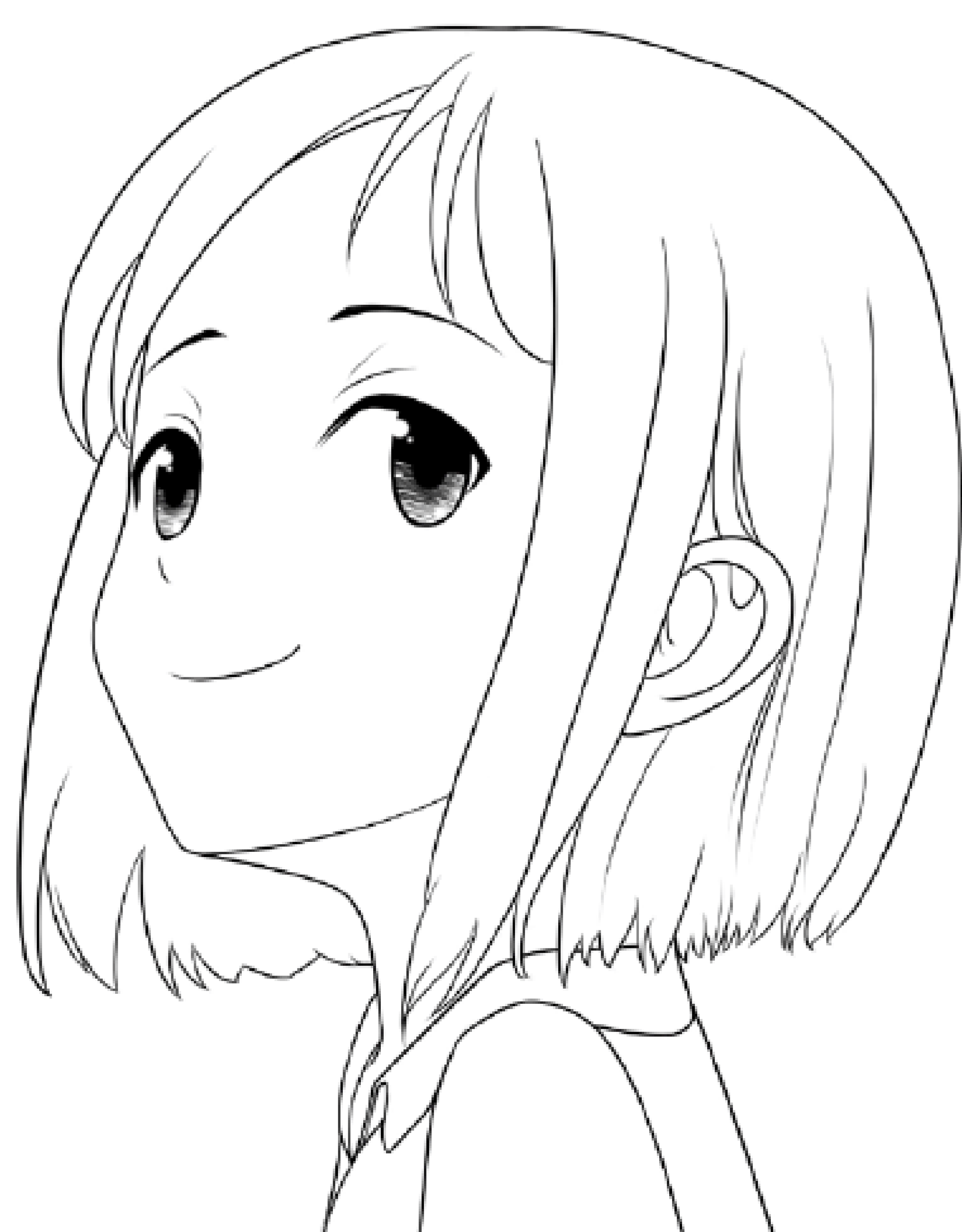
仰视时，头部的垂线高过水平线，形成脸部放大，头顶缩小的透视关系。



1 用简单的线条大胆地勾勒出少女在仰视时看起来稍稍倾斜的侧脸，绘制十字线时，注意跟头部保持一致。

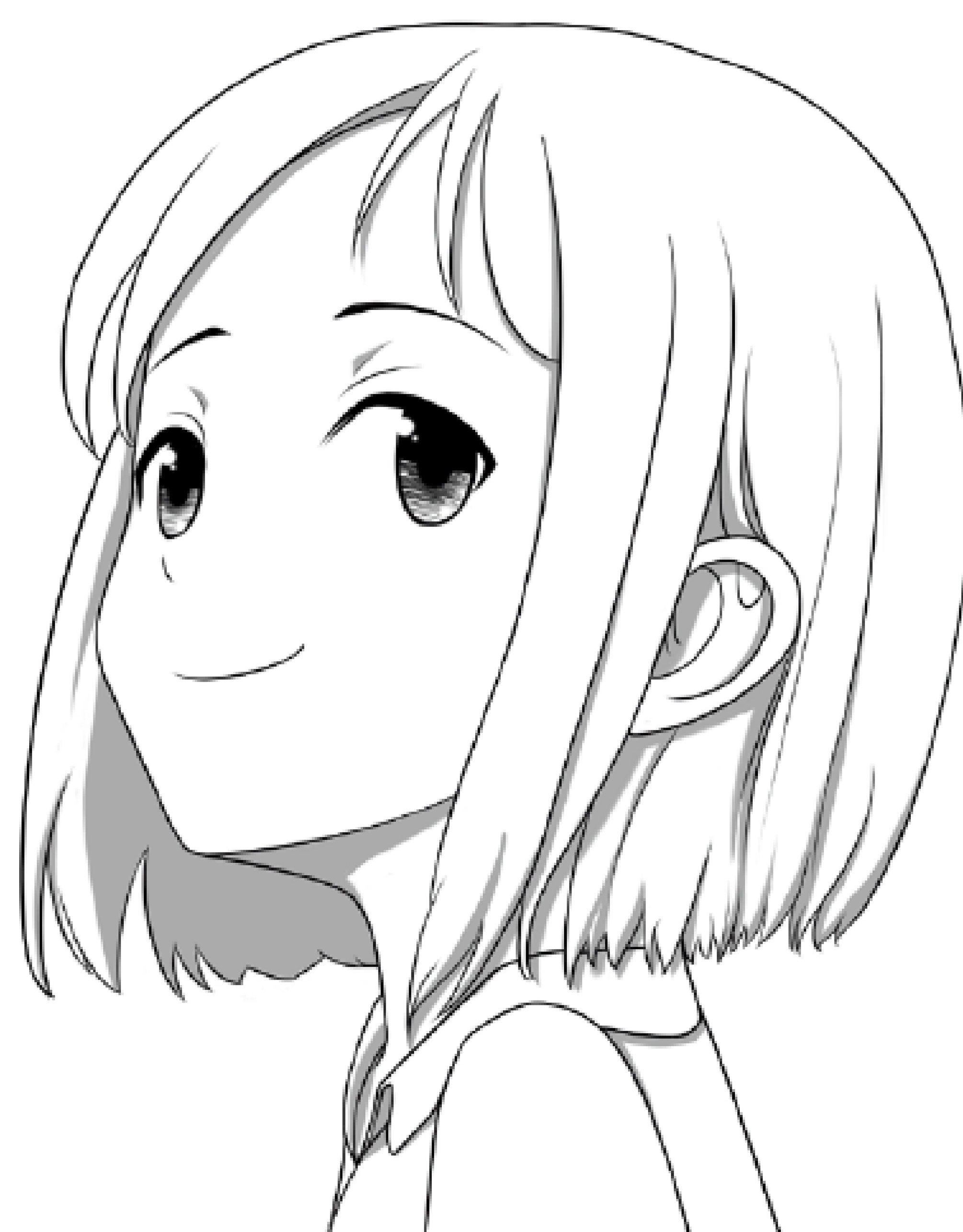


2 绘制出具体的脸型和五官，绘出头发，注意前面的刘海和后面的头发层次要明确。



3 将线稿清理干净，加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔上方、中间、周边，在上下点上高光和反光。

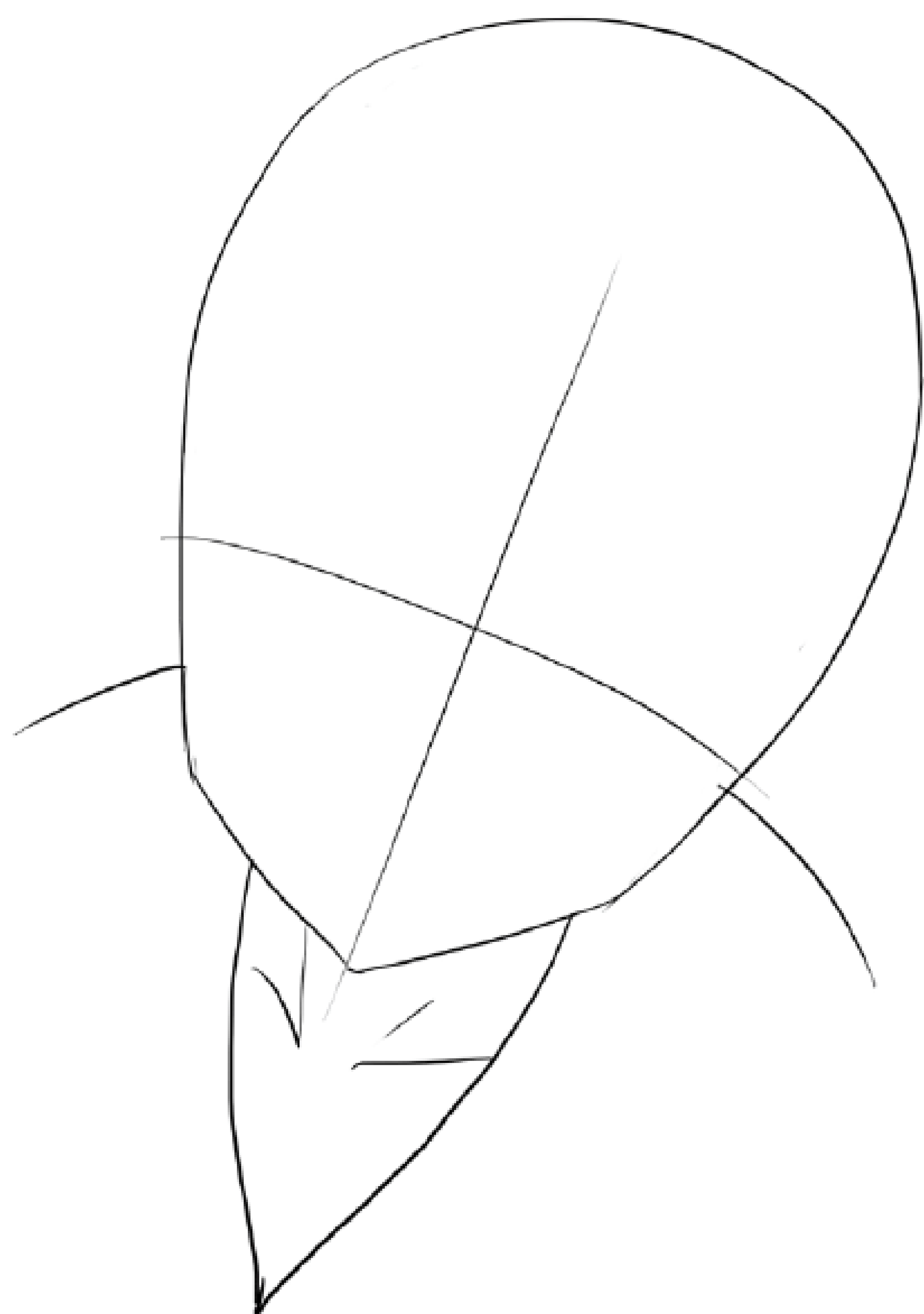
4 根据设定的光源给人物添加阴影，注意发丝的叠加层次形成的阴影层次变化。

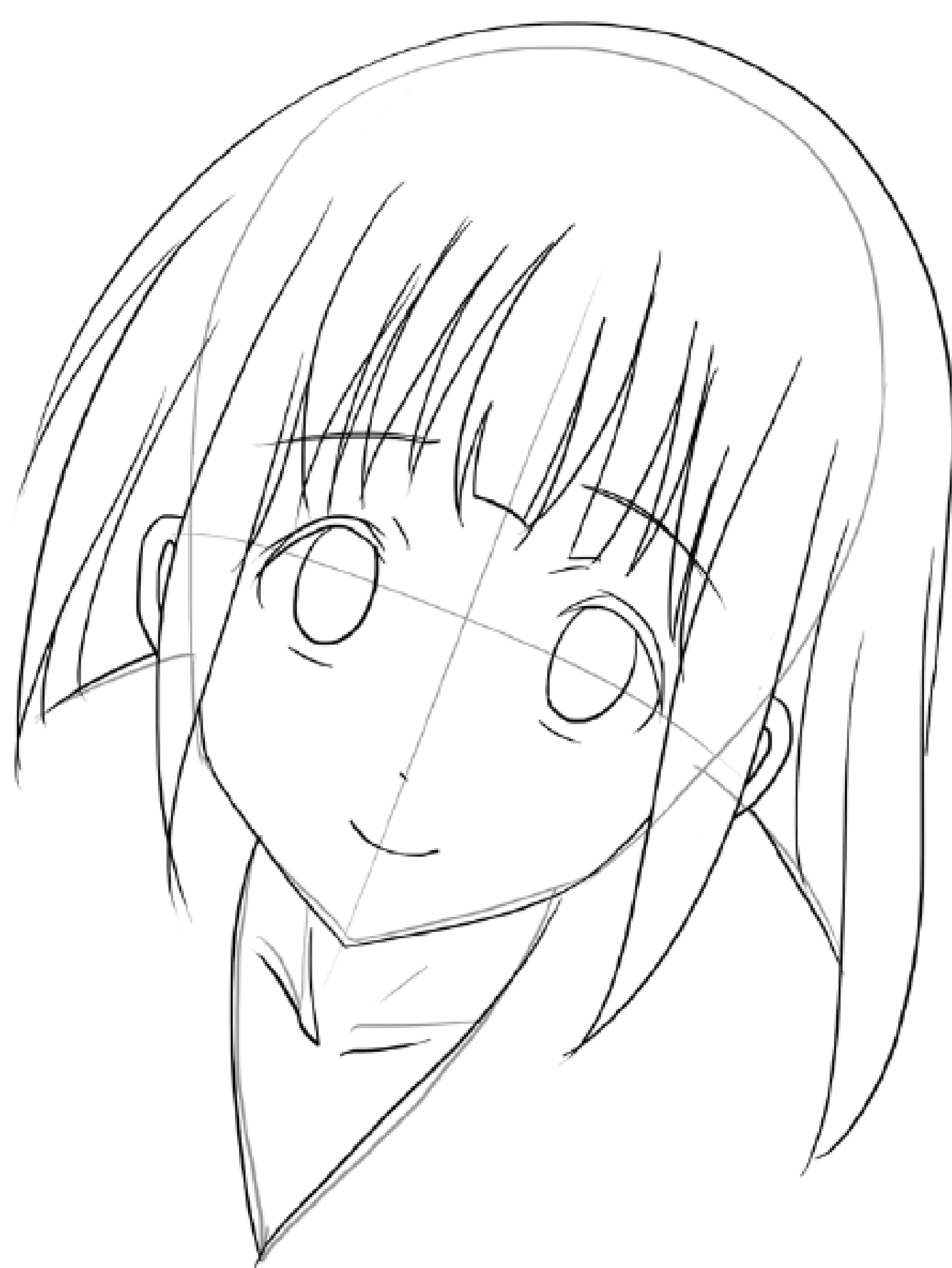




实战——俯视效果

俯视时，头部的垂线在水平线以下，形成脸部缩小、头顶放大的透视关系。





1 勾勒出少女抬头张望的头部轮廓，少女虽然是抬头张望，但视角却是在视平线下方，所以画面是俯视效果。

2 根据头部轮廓，绘制出少女尖尖的脸蛋、细长的眉毛和可爱的杏眼，绘制出小鼻子、小嘴和长发。





3 用上深下浅的绘制方法，加深上眼睑，加深瞳孔，加上灰色，点上高光，刻画出炯炯的眼神，添加上红晕。

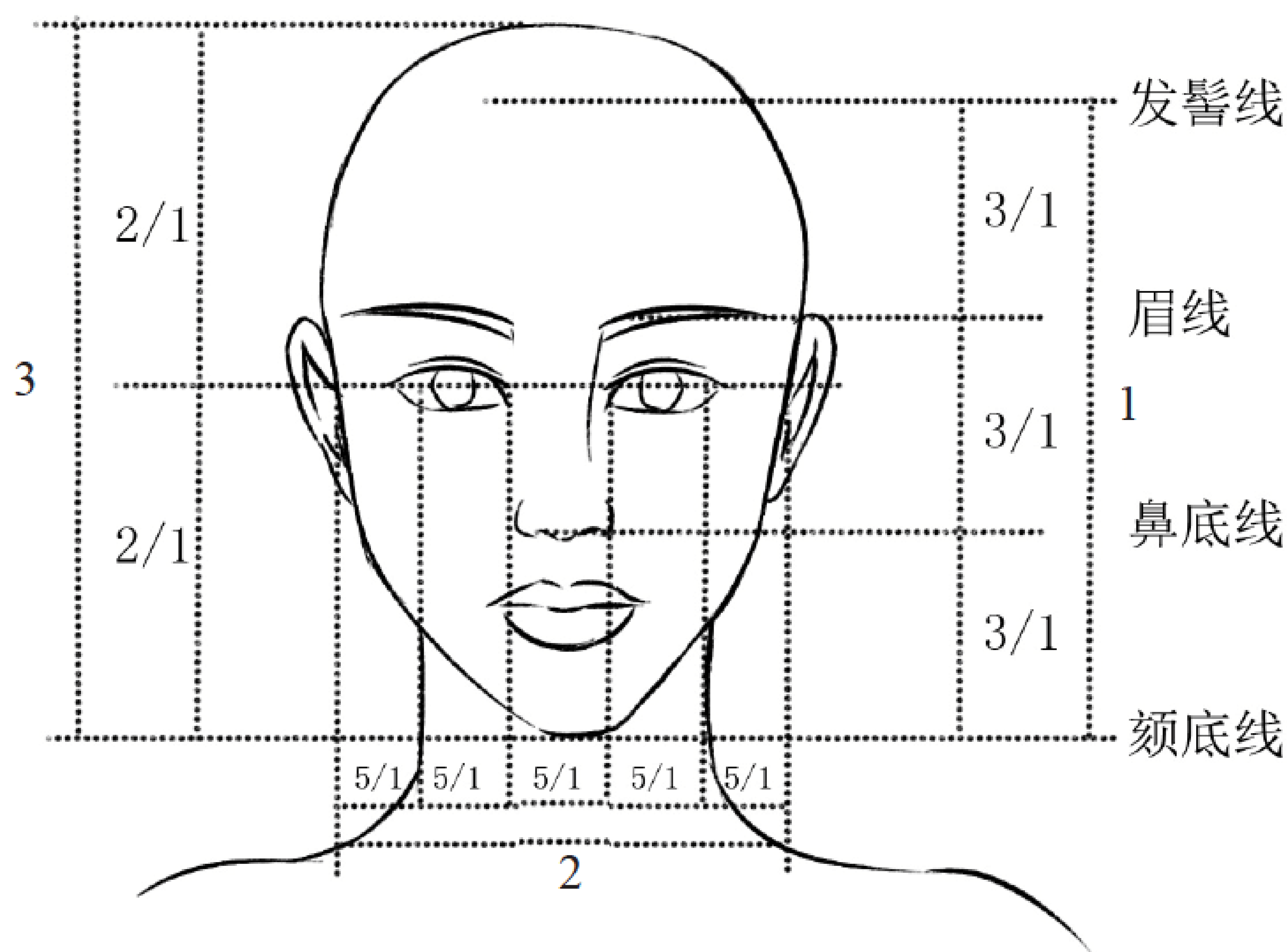
4 俯视下可以清楚地发现，光是从头顶向下照射，注意颈部以下也要绘制阴影，这样俯视效果才会更加明显。

3.2 五官的绘制技法

五官是由眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵构成，人物的五官看起来很简单，但是每个细节部分却很丰富讲究，要想绘制出精致生动的五官，就要掌握五官的基本原理，下面就来学习它们的基本构成和绘制方法。

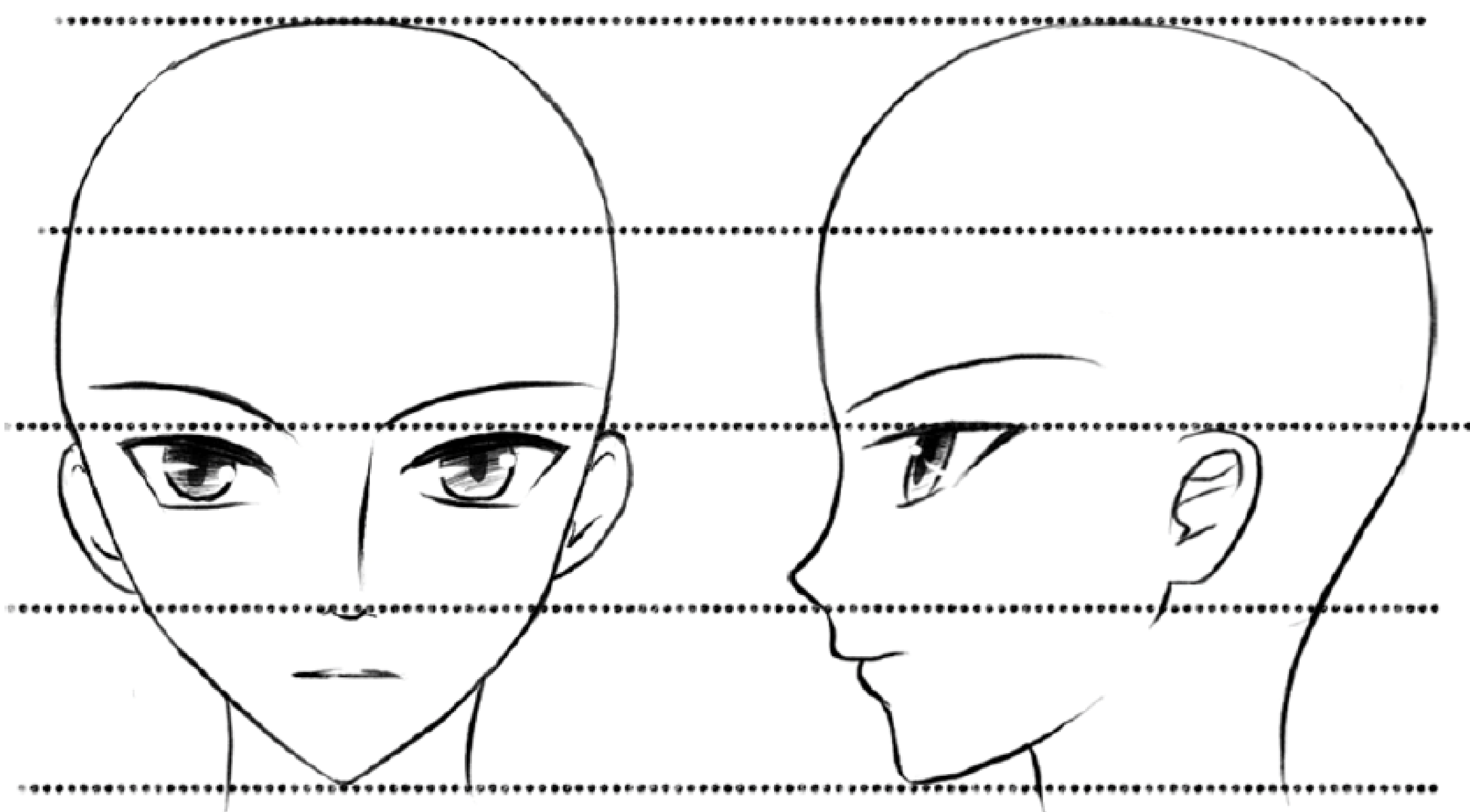
3.2.1 写实人物的五官比例

在绘制人物时，首先要注意人物五官的位置与大小比例。人物的五官通常可用三庭五眼这个方法来绘制，三庭就是从发髻线到眉毛最上端、眉毛到鼻底、鼻底到下巴的三等分线，五眼是正面人物一只耳朵到另外一只耳朵大概是五个眼睛的距离。



写实人物的三庭五眼

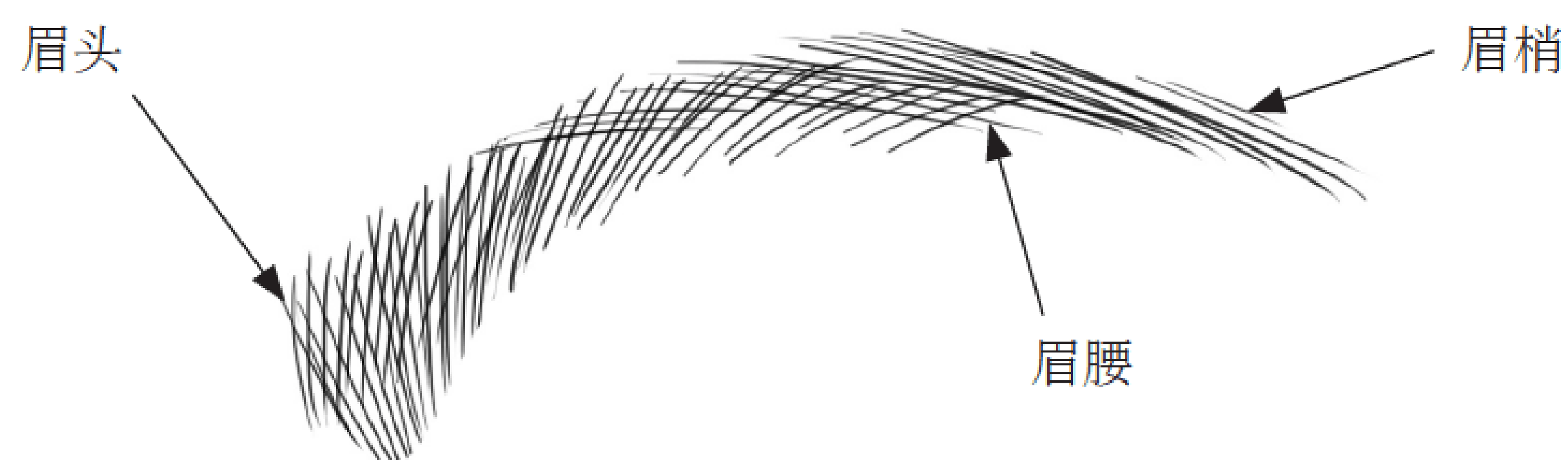
在漫画中，人物的头部和五官的绘制方法并没有写实风格严谨，但人物五官的大致比例和位置要正确。





3.2.2　绘制眉毛

要绘制眉毛，首先要了解眉毛的结构。



眉毛是生于眼睛之上的毛发，由眉头、眉腰、眉梢三部分组成。

各种写实少女眉形


嫦娥眉


黛玉眉


抚形眉


柳叶眉


秋波眉


秋娘眉


水弯眉


小山眉


新月眉


一字眉


玉羽眉


只燕眉

转成漫画少女眉形





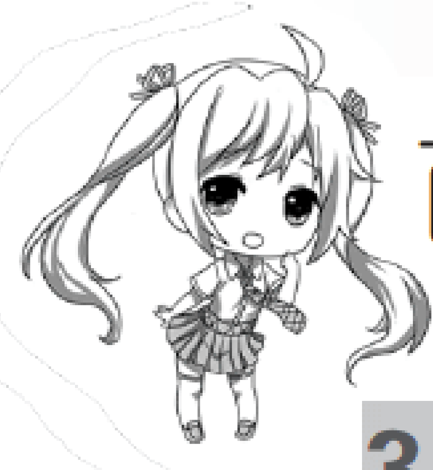






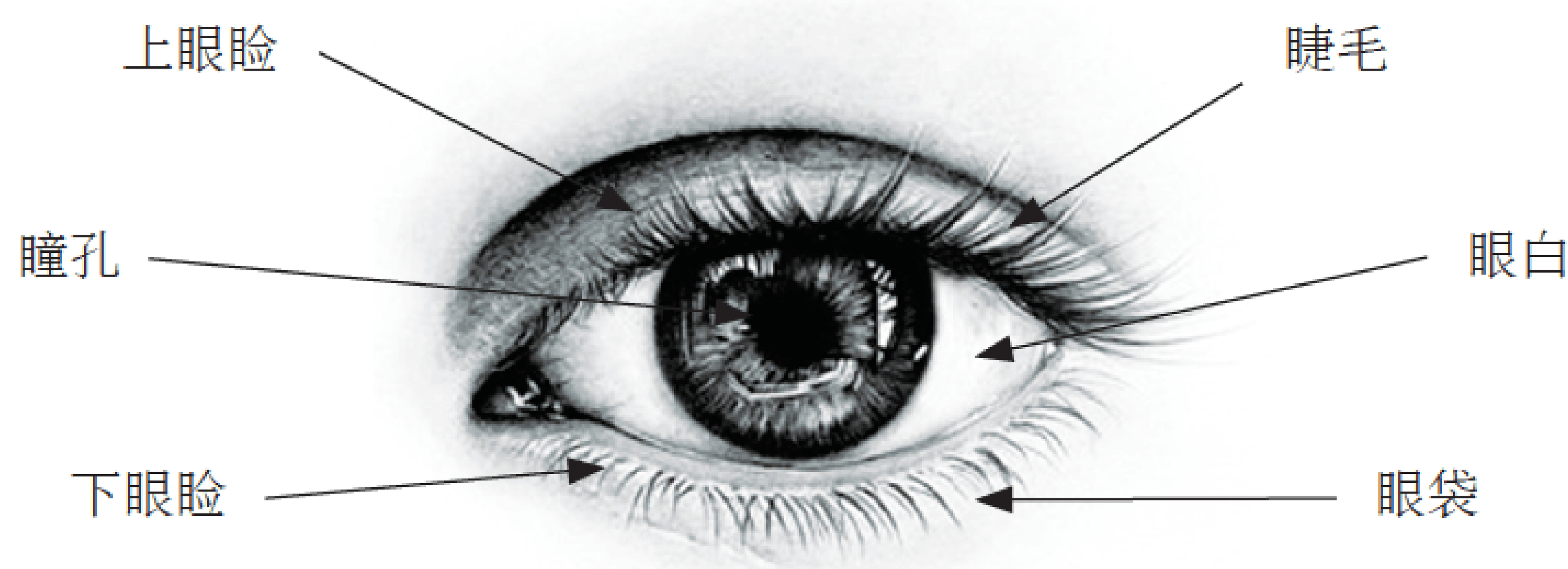



漫画中眉毛不需要一根根地绘制，用简化后的轮廓线绘制即可。



3.2.3 绘制眼睛

眼睛是心灵的窗户，一双灵动的大眼睛，能够赋予漫画角色鲜活的灵魂，是漫画中最重要的细节刻画部位。



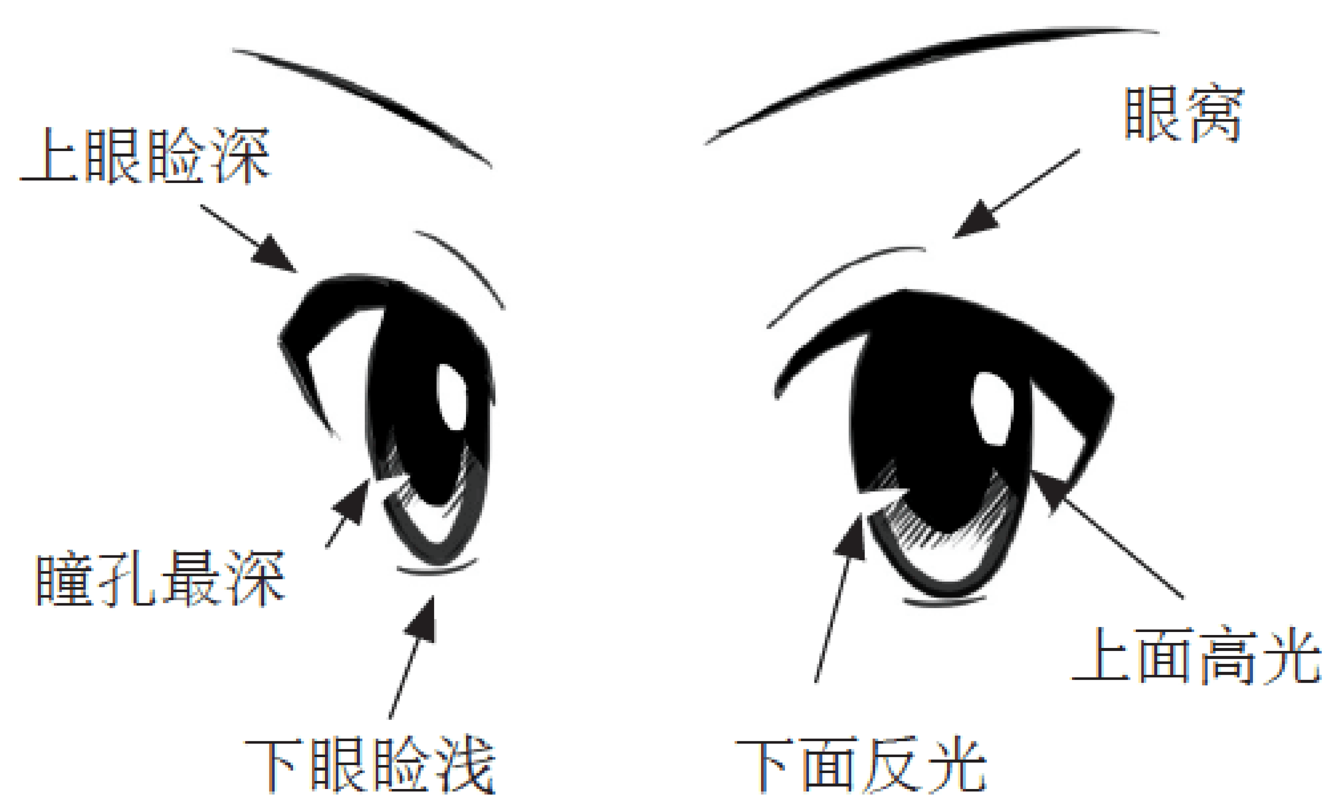
实战——眼睛的画法



1 用简单的线条勾勒出眼睛的外形轮廓。

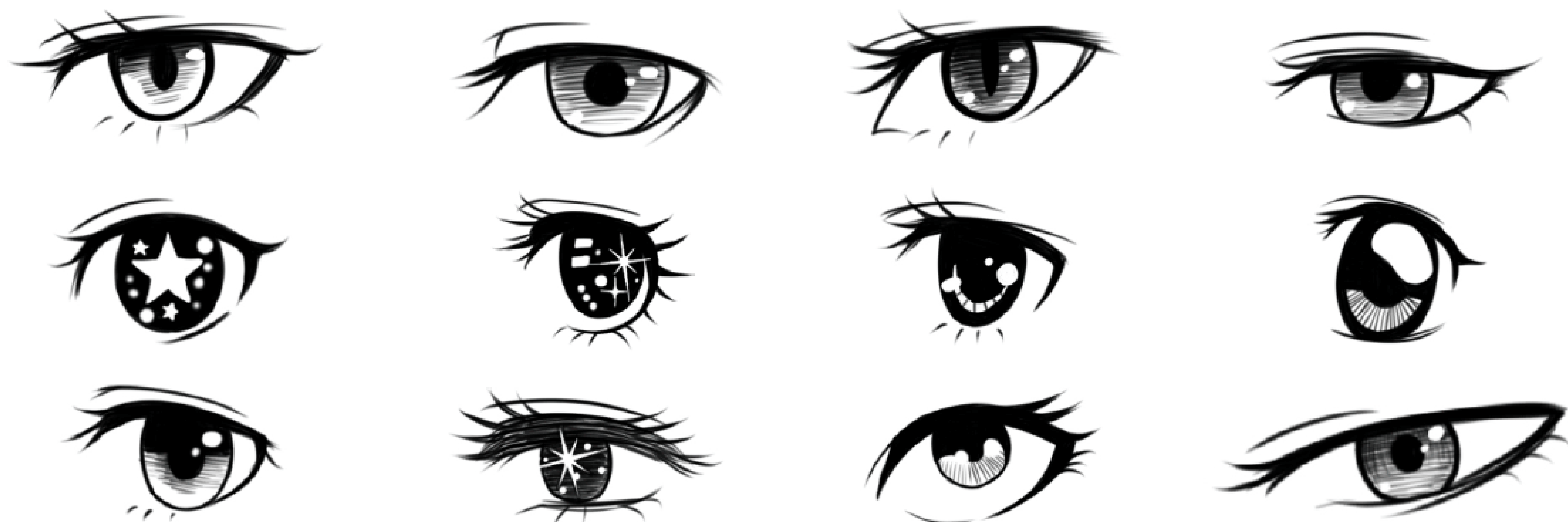


2 加深眉毛，加深上眼睑，加深眼瞳上方和中间。



3 从上至下，在眼瞳上铺上一层由深到浅的线条，加深一圈眼瞳轮廓，然后在眼瞳右上角和左下角分别添加上高光和反光，让眼神生动起来，这样简单漂亮的眼睛就绘制完成了。

各种漫画眼睛

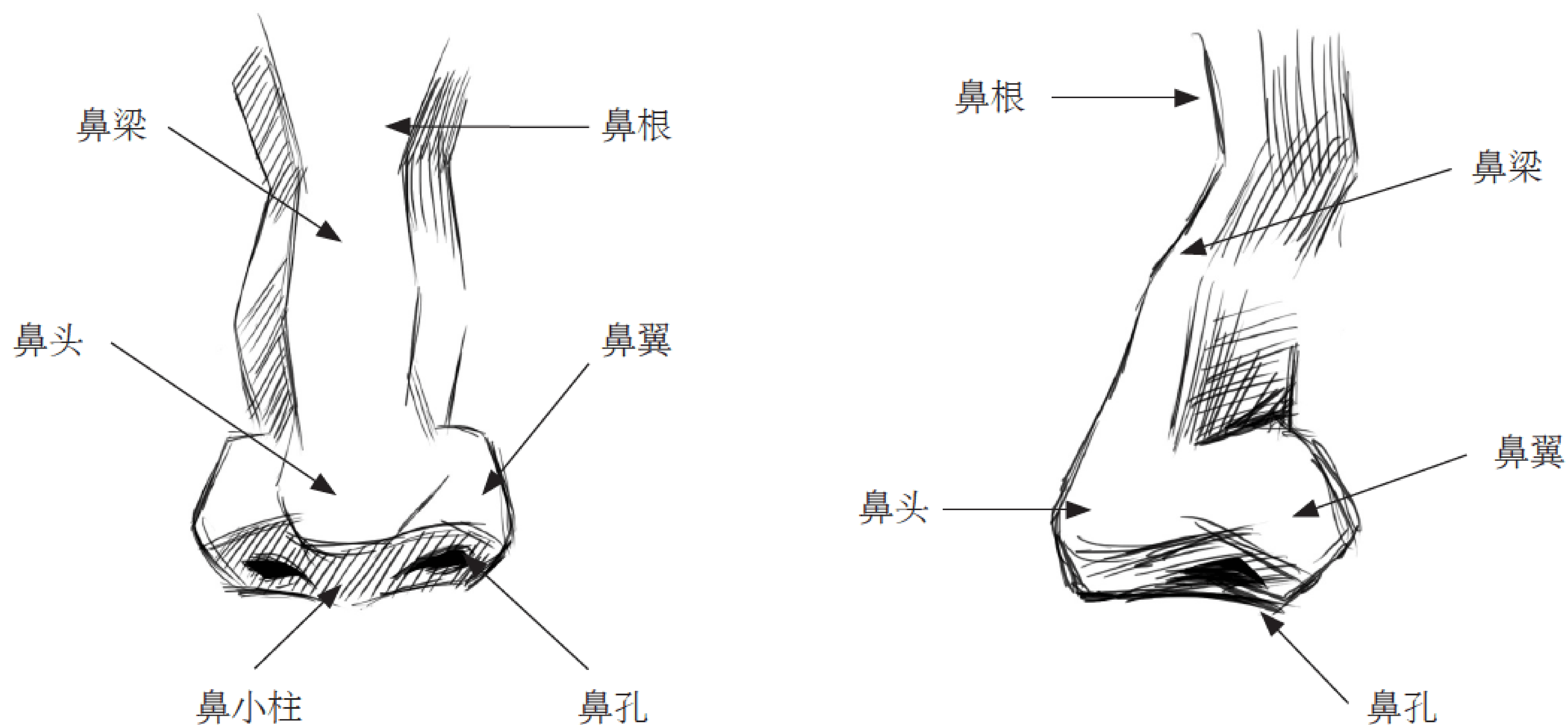




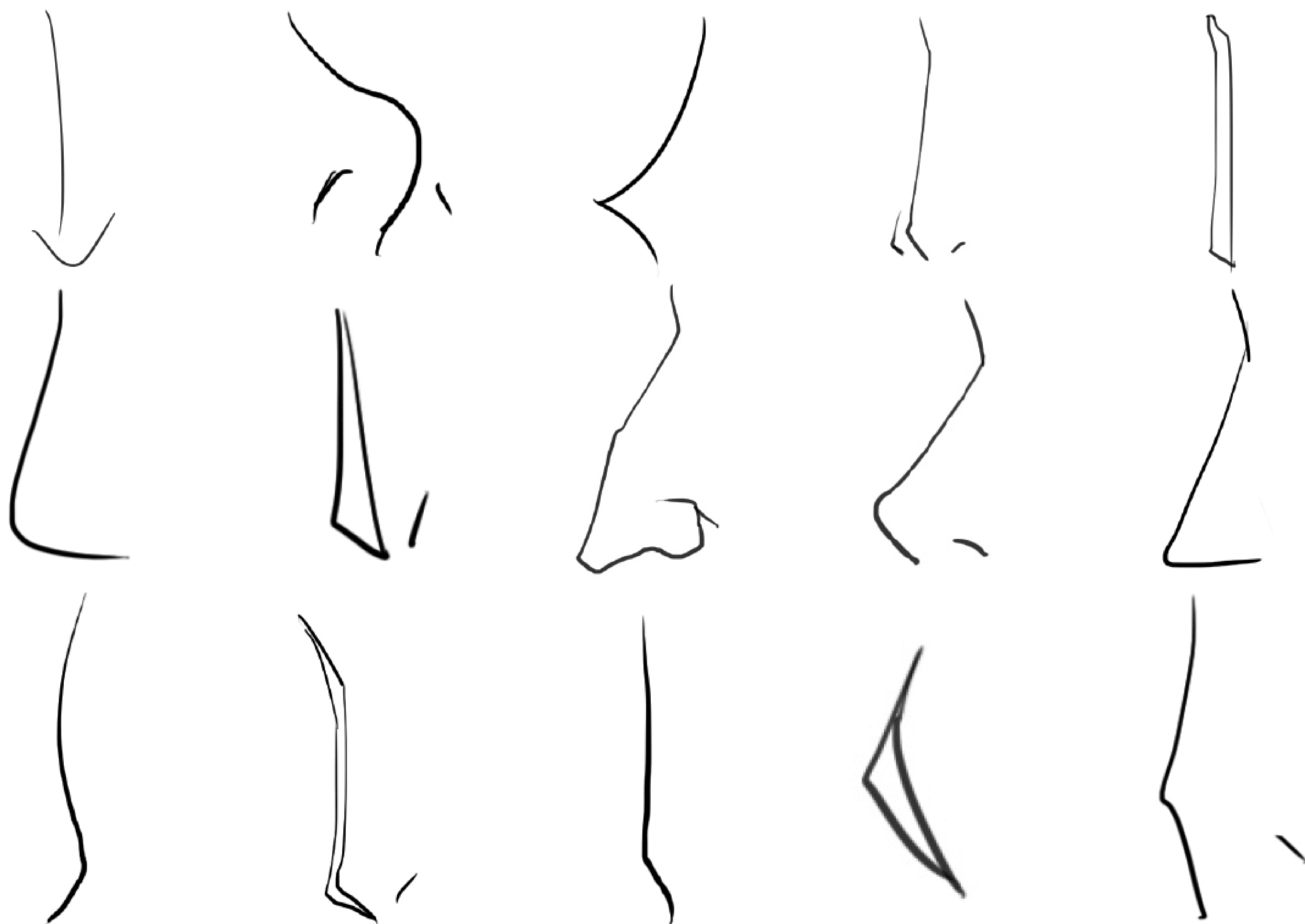
3.2.4　绘制鼻子

绘制鼻子时，要注意鼻子的结构会因为角度的不同，而使其外形轮廓产生变化。

鼻子的结构



各种漫画鼻子

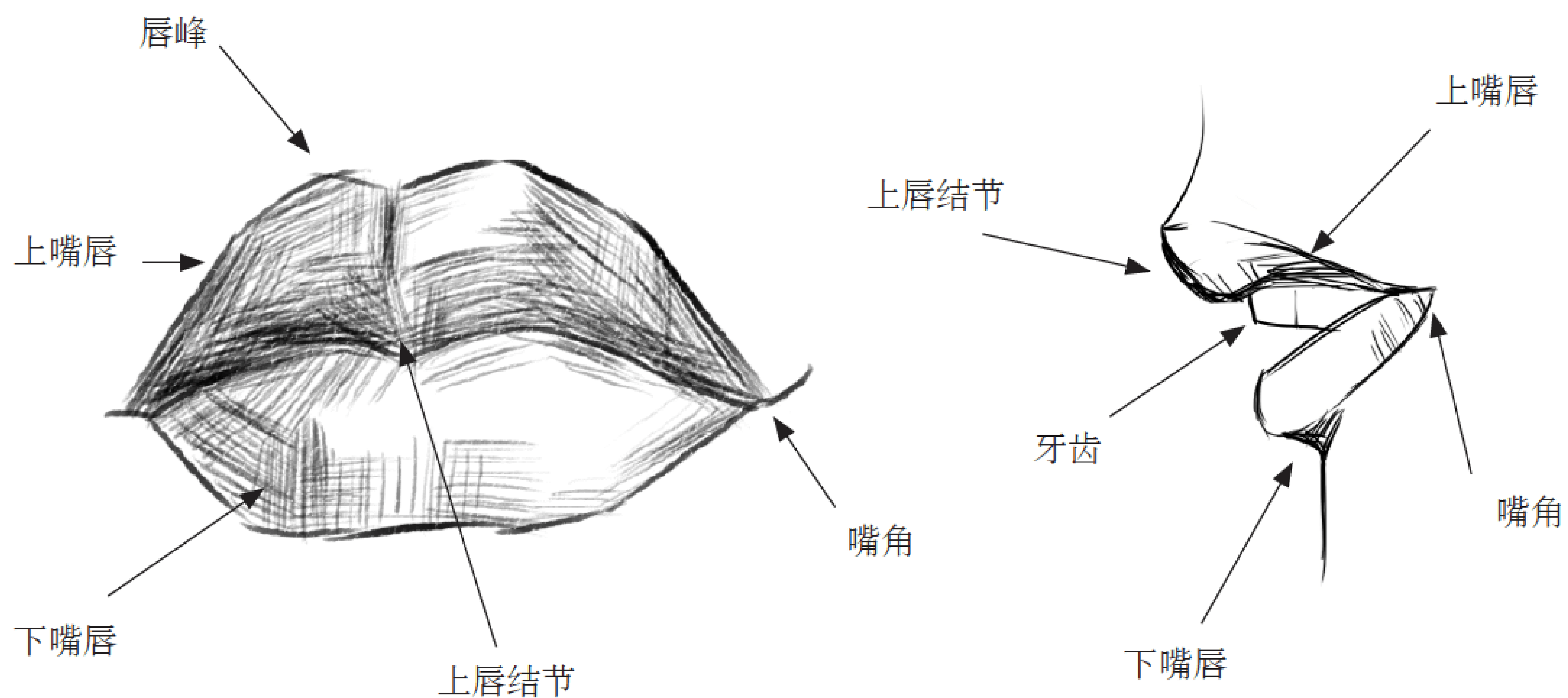


漫画里的鼻子是经过高度简化后所形成的，结构不变，不同的鼻型可以用在不同角色的身上，能够让角色给人不一样的感觉。

3.2.5 绘制嘴巴

嘴巴是面部表情的重点，嘴形和其他五官相配合可以更好地表现出人物的各种情绪。

嘴巴的结构



各种漫画嘴形

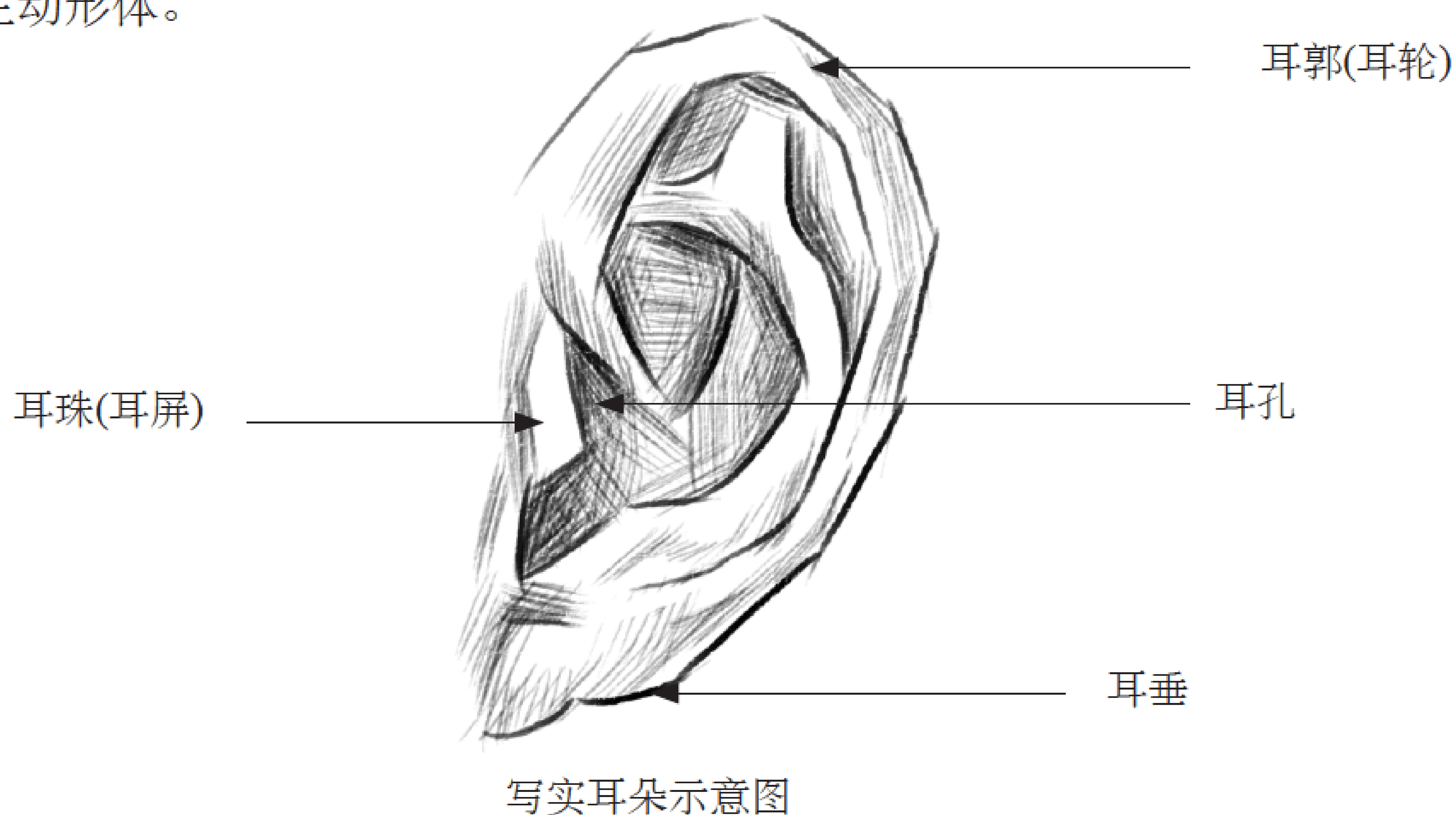


漫画里，嘴巴直接用单线概括嘴型绘制出来即可。



3.2.6　绘制耳朵

耳朵形体由外耳轮、内耳轮、耳垂、耳屏构成，耳朵外形上宽下窄，像个问号，造型生动而极富特点。由对耳轮和耳屏围成的半圆形耳腔在中间衬托出内外耳轮起伏强烈、穿插变化的生动形体。



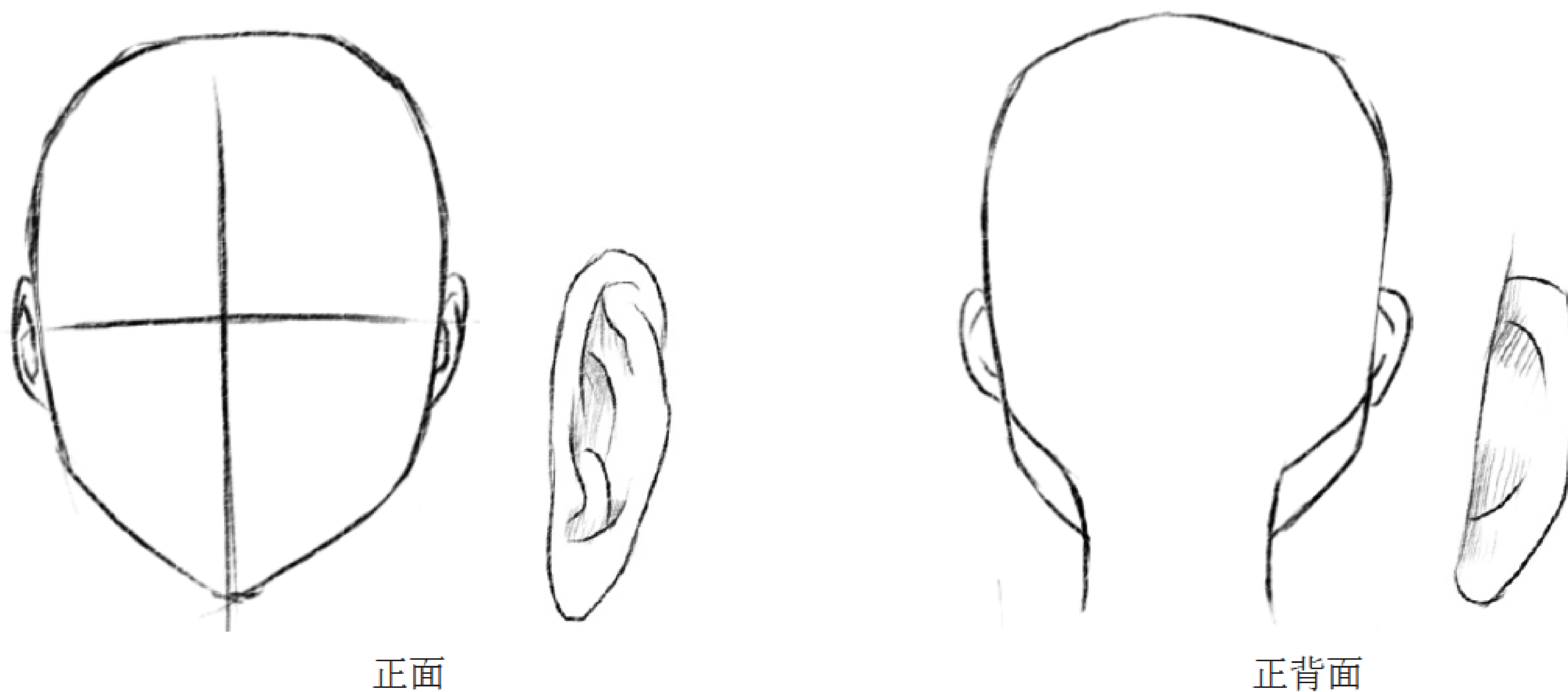
写实耳朵示意图

漫画人物中的耳朵

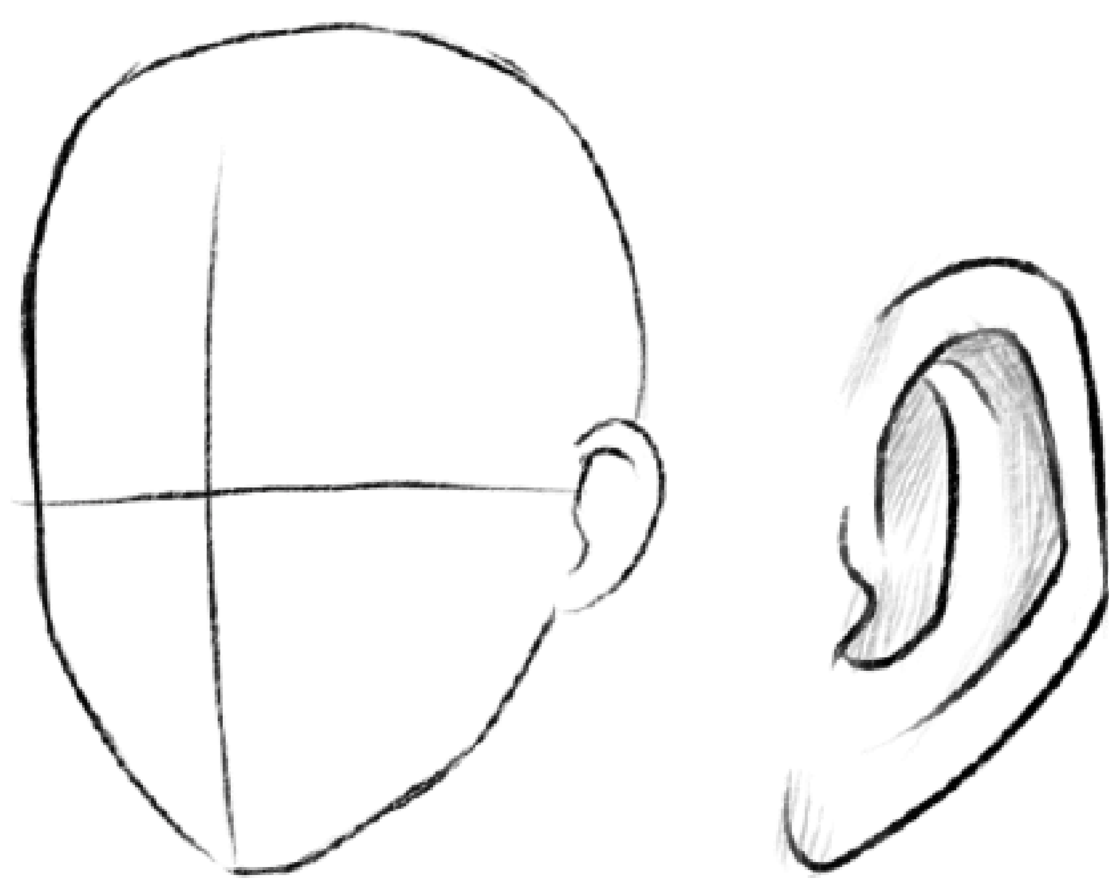
漫画中人物的耳朵不会像写实耳朵那样勾画细致，通常只会用简单的线条来表现。



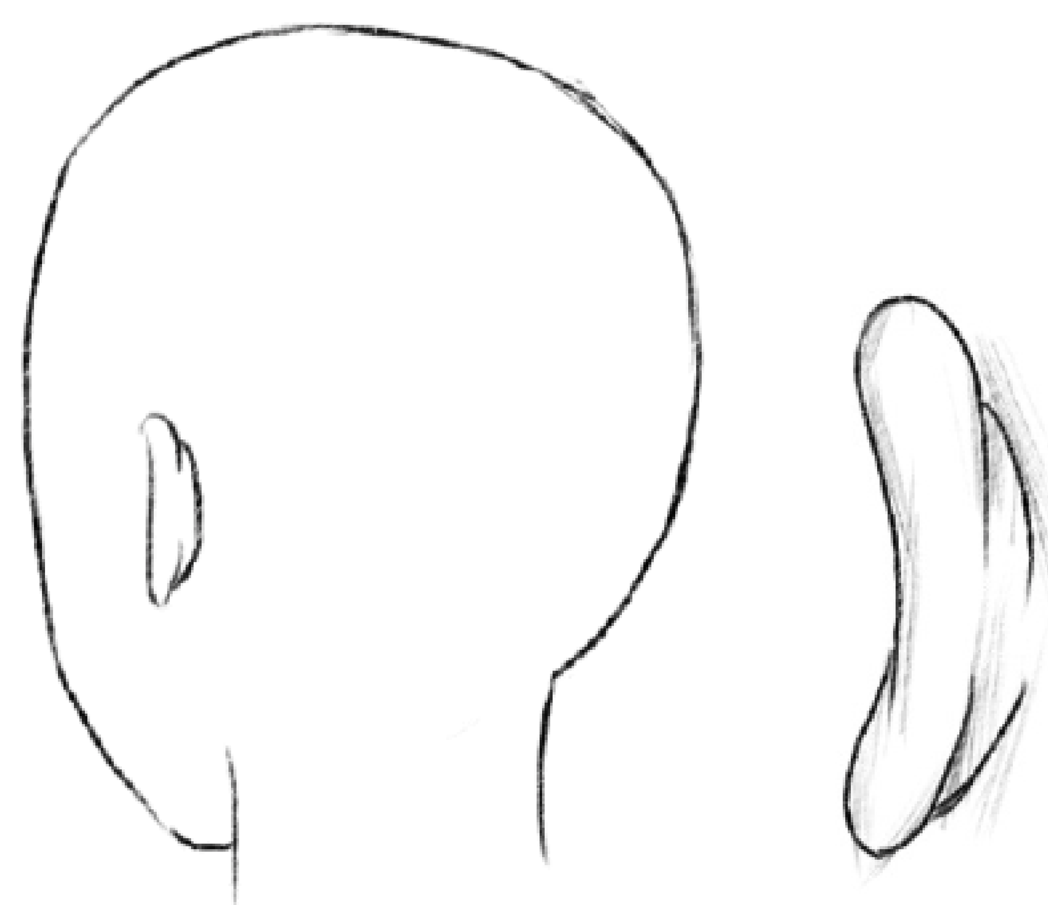
不同角度的耳朵表现



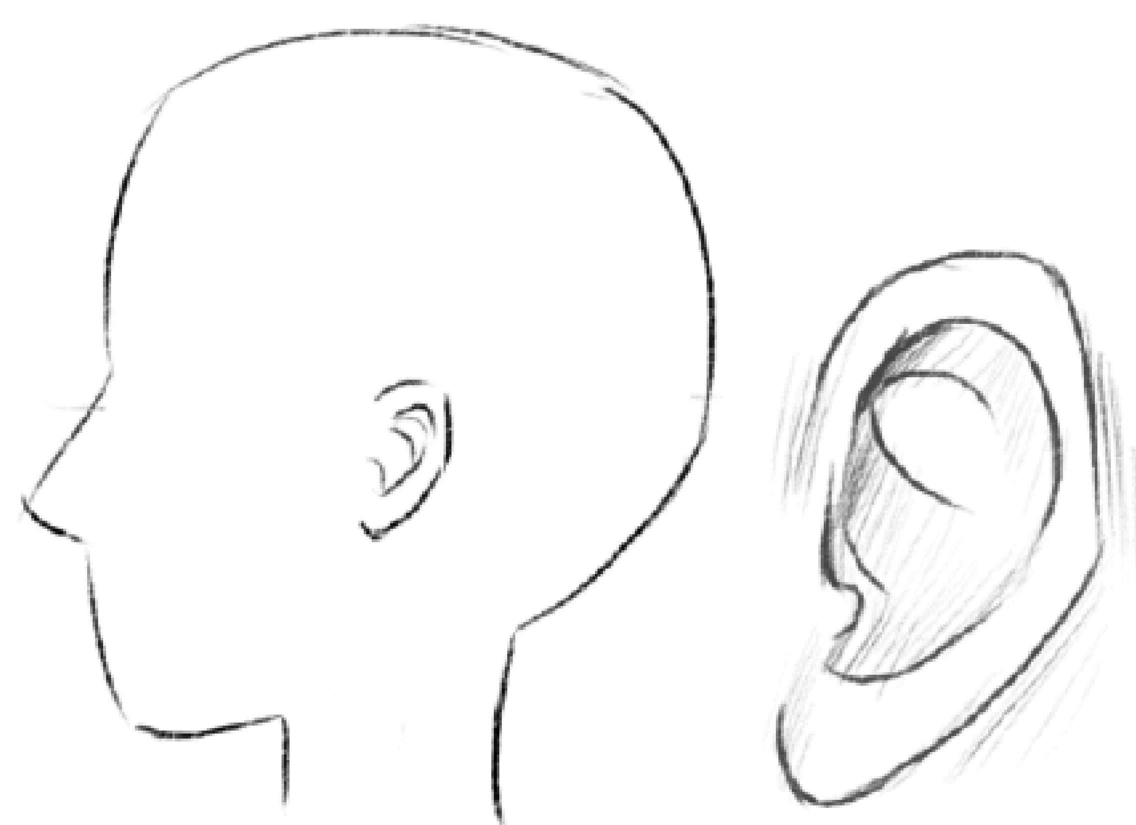
正面　　正背面



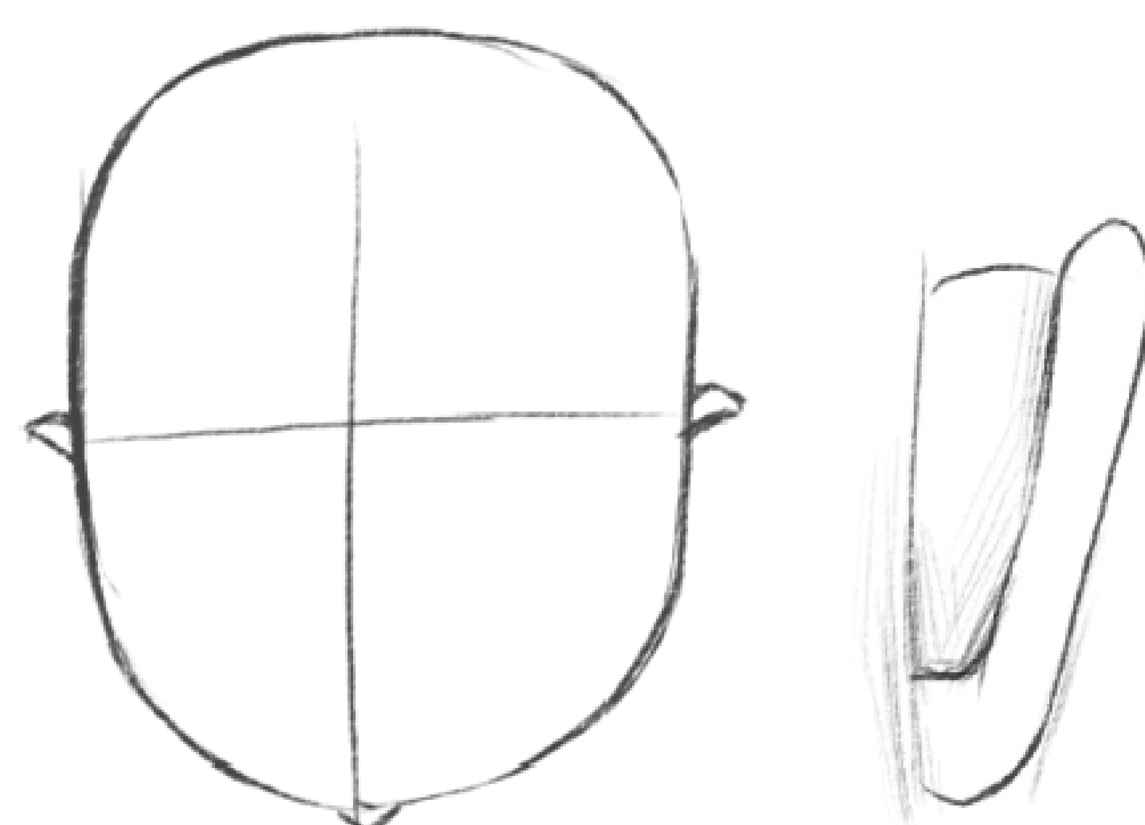
半侧面



半背面

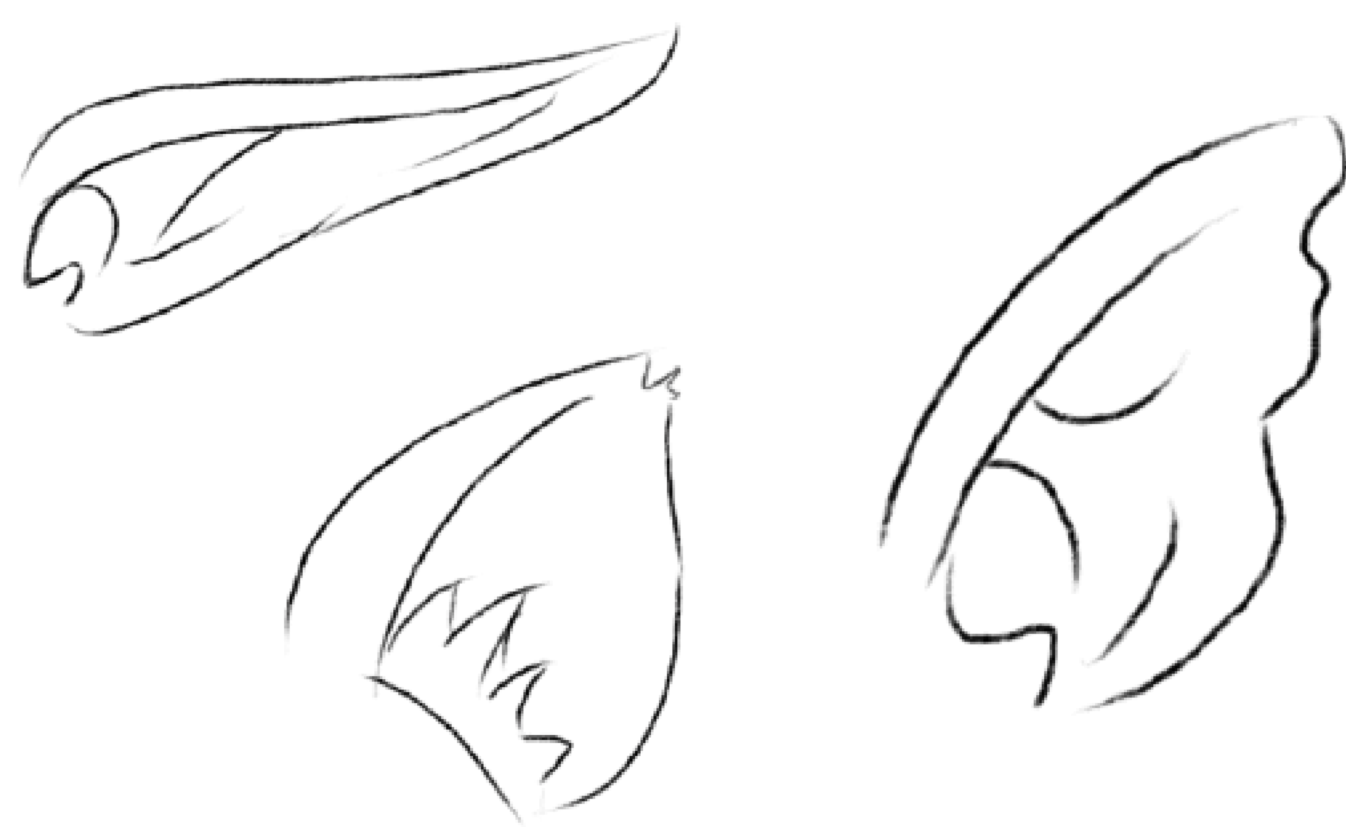


正侧面



顶面

特殊造型的耳朵表现









在漫画中也存在各式各样的耳朵，耳朵成为人物具有代表性的特征。

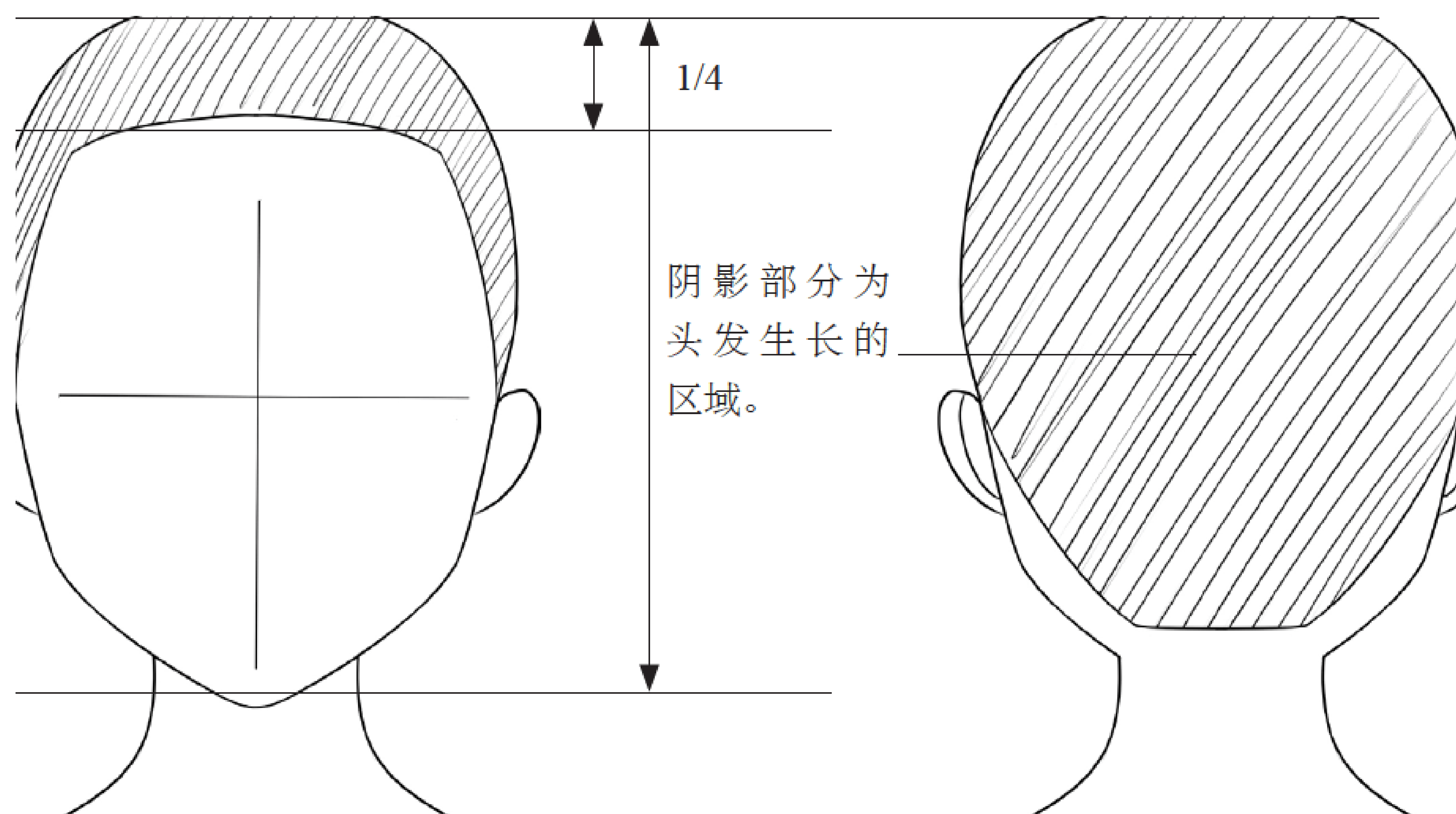


3.3　发型的绘制技法

漫画中，同一风格的人物五官变化都不是很大，发型却是辨识人物最好的方法。在塑造人物时，要注重人物发型的长度、发色、发质和厚度等几个要素。下面就来看看如何为角色绘制发型。

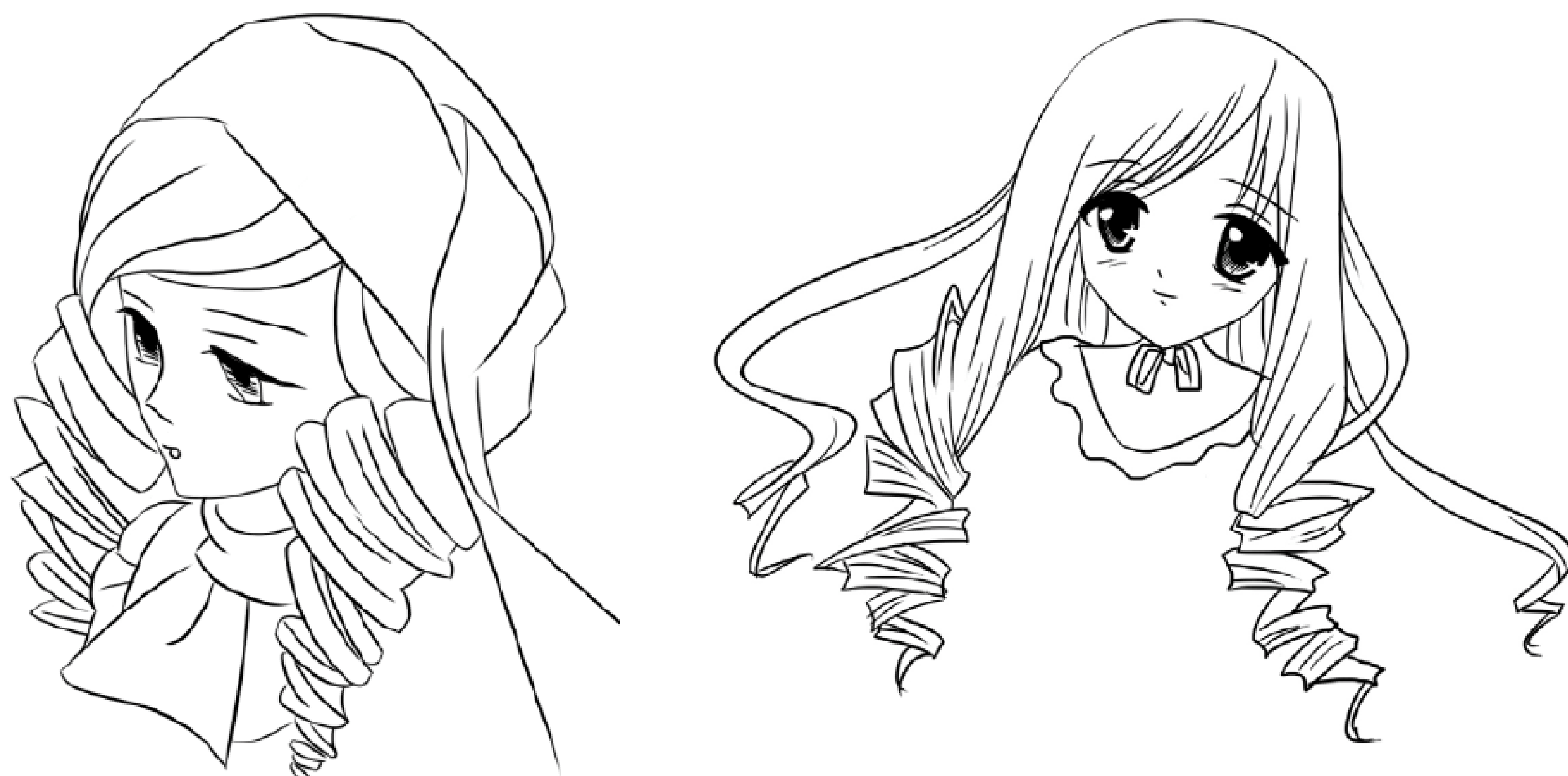
3.3.1　头发的生长规律

在绘制头发之前，首先要了解头部生发的位置比例和生长规律。



3.3.2　6种不同发型的表现

不同类型的美少女有不一样的发型表现，发型能很好地体现一个少女的性格特点，为人物整体增色不少，下面就来看看6种不同发型的表现。









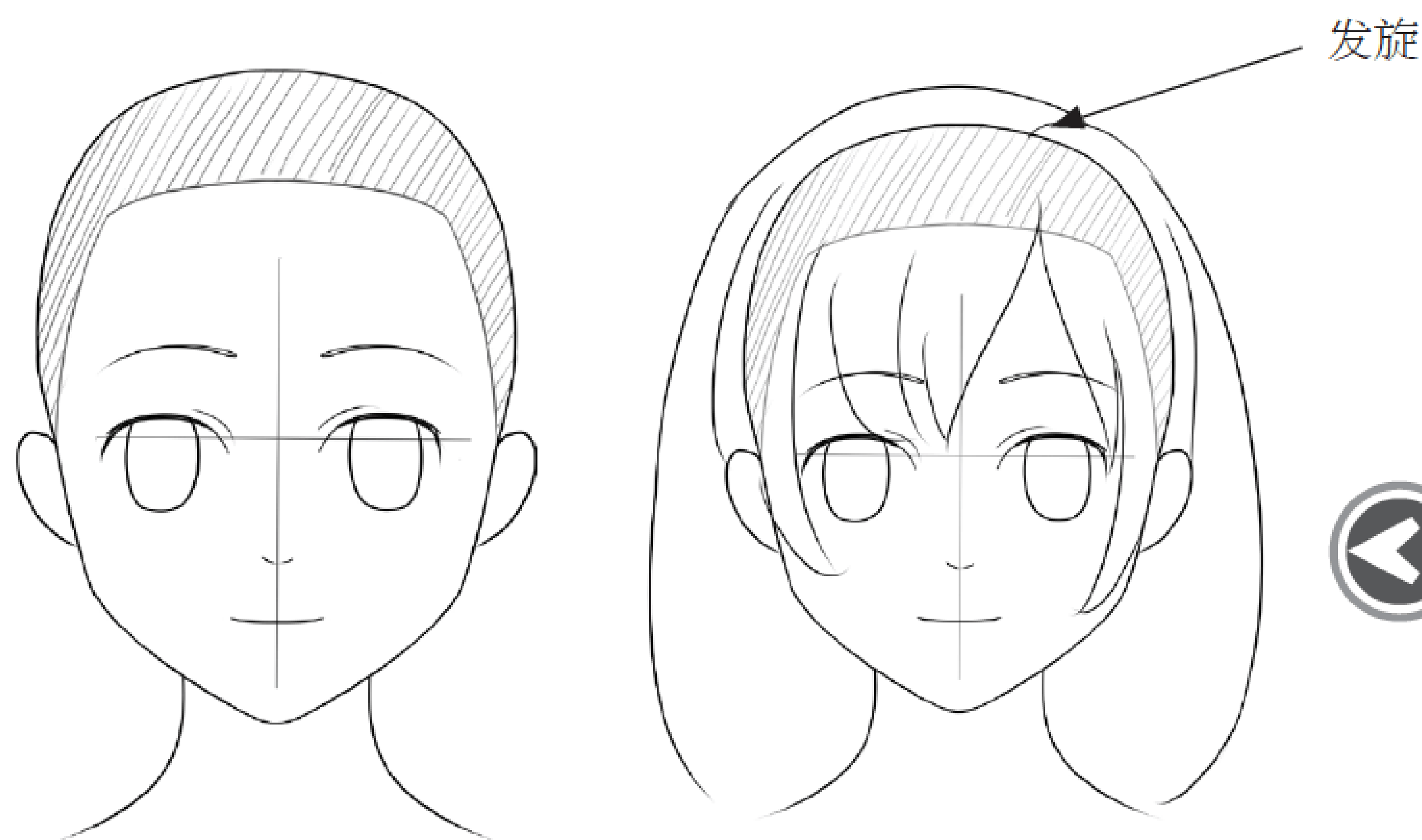




3.3.3　2种角度头发绘制案例

由于头发有一定的厚度，所以绘制头发轮廓时会在头型外面扩展一层，且随着角度不同，发旋所入位置也会有所变化，绘制时要根据发旋来绘制头发的生长。

实战——正面头发的绘制



1 定义一个人物的头部时要根据头骨绘制出头发的大概样式，注意头发不宜过厚或者过薄，适当的厚度可体现出头部的立体感。







2 由发旋开始向两边头发生长的方向绘制头发，将刘海绘制出来，逐渐分出头发的层次感来。





3 继续刻画头发，注意每缕头发的形态都要不一样，最后清理多余的线稿，完善眼睛的绘制，头发的最终线稿绘制完成。

实战——侧面头发的绘制







1 勾勒出人物一个侧面的头型。

2 根据头型绘制出头发的大致样式。

3 细化头发的层次感，使头发丰富起来。







4 继续画出头发的细节，将衣服绘制出来。

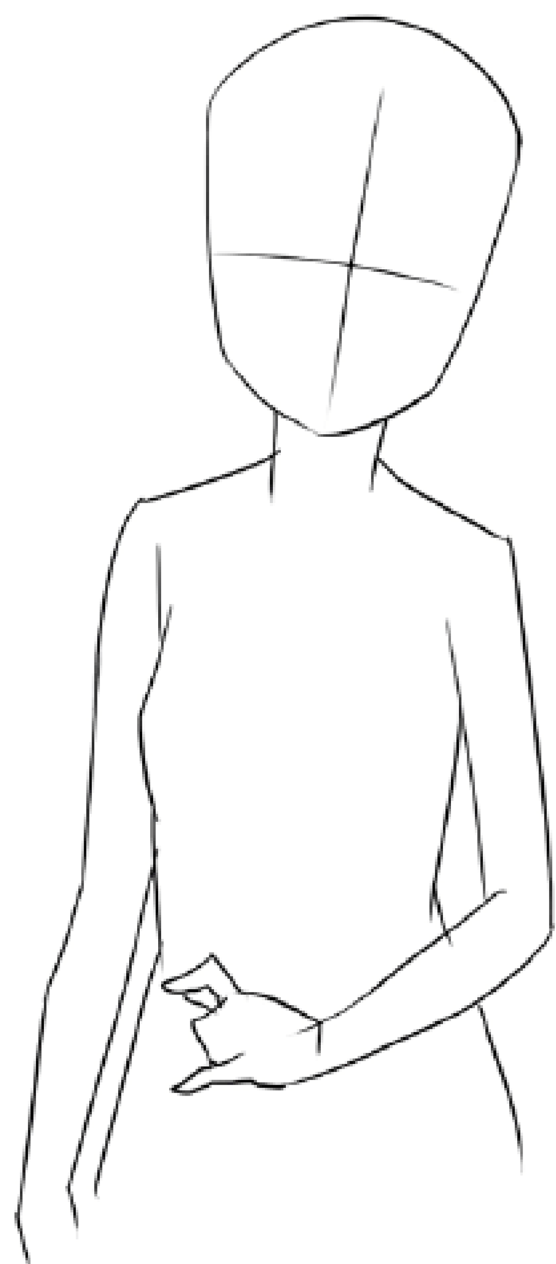
5 详细画出人物的眼睛，将线稿清理干净。

6 绘制阴影，使人物的立体感增强。

3.4 6种不同形态的发型塑造

为了更好地区分发型，可以将头发按照长发和短发、卷发和直发、束发和披发来划分。下面来看看这些发型如何绘制。

3.4.1 实战——长发的绘制

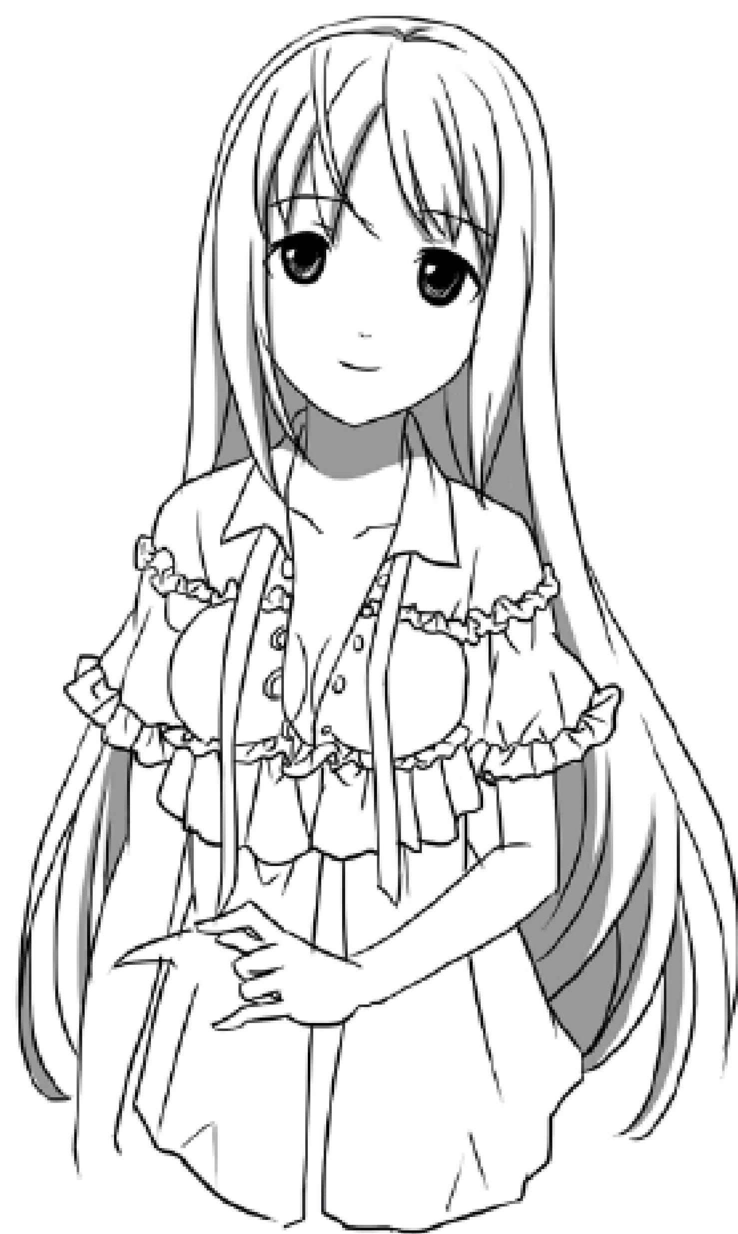




1 用简单的线条勾勒出微微侧偏的头部，绘制十字线，勾勒出一部分身体，配合绘制长发。

2 长发的长度一般在肩膀以下，绘制长发的时候，注意线条要流畅，这样头发会显得更加柔顺。



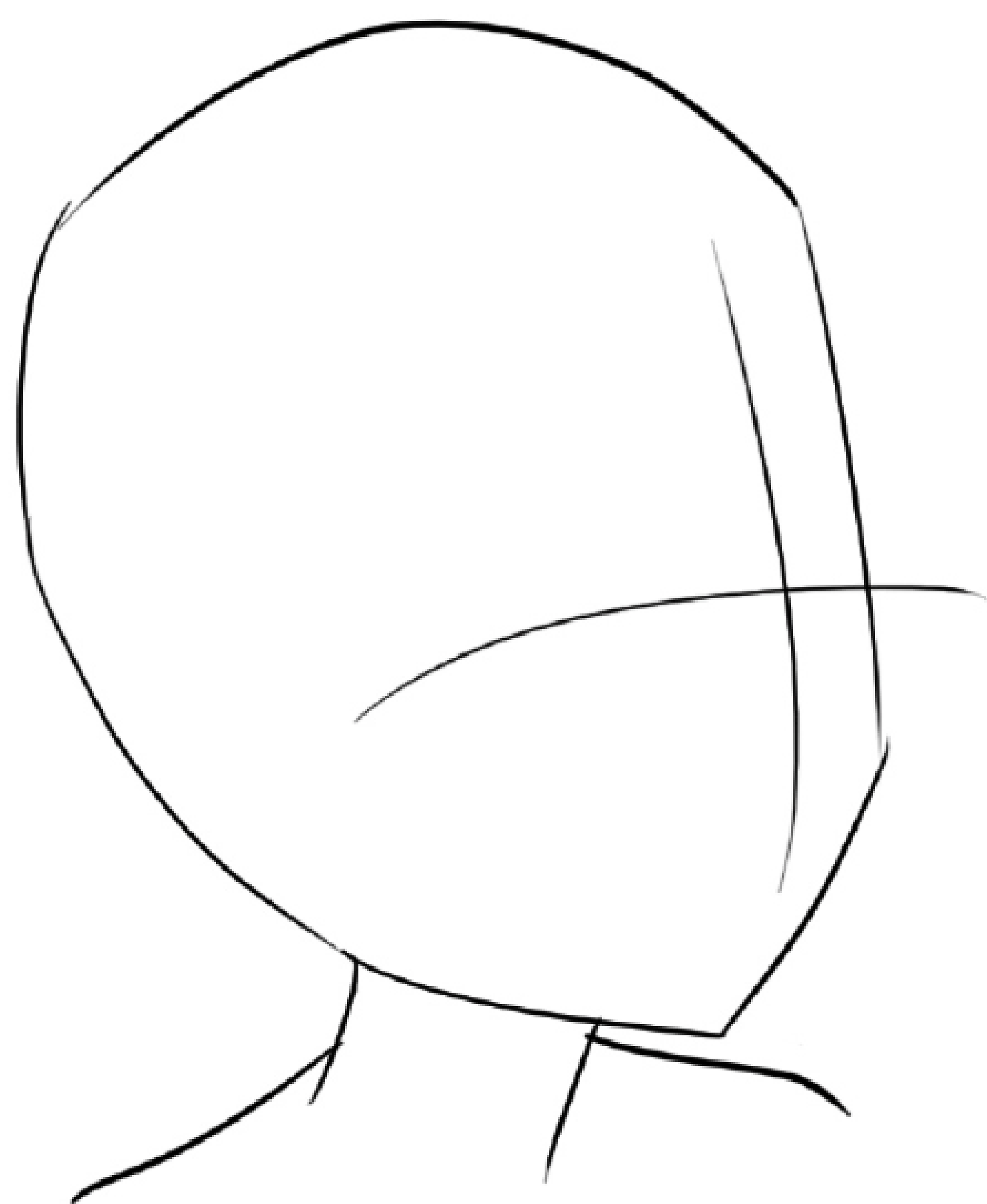


3 加深上眼睑和瞳孔，给瞳孔铺上一层灰色，点上高光，刻画出眼睛，在头发的下垂部分添加线条。

4 给长发添加阴影，注意阴影要在颈部头发的内侧添加，头发下垂部分也要添加。



3.4.2 实战——短发的绘制





1 用简单的线条勾勒出头部侧面的姿势，注意侧面时透视变化要正确，用十字线表现出来。

2 根据头部轮廓，绘制出微卷的短发，绘制时注意用S型线条表现，每缕头发要有宽窄变化，这样会更加生动。





3 刻画出眼睛，注意眼睛不要全黑，要上深下浅，这样眼睛会更加生动，在脸上添加红晕，让头部更加可爱。

4 给头部添加阴影，头发下垂的部分和头发遮挡下的脸部和颈部，都要添加阴影，使画面立体感增强。

3.4.3 实战——卷发的绘制





1 绘制一个侧面头型，给人物绘制波浪发型的轮廓。

2 深入刻画草图，将每缕卷发都绘制出来。





3 在草图的基础上绘制出卷发的线稿。

4 绘制阴影效果，使画面感更加强烈。



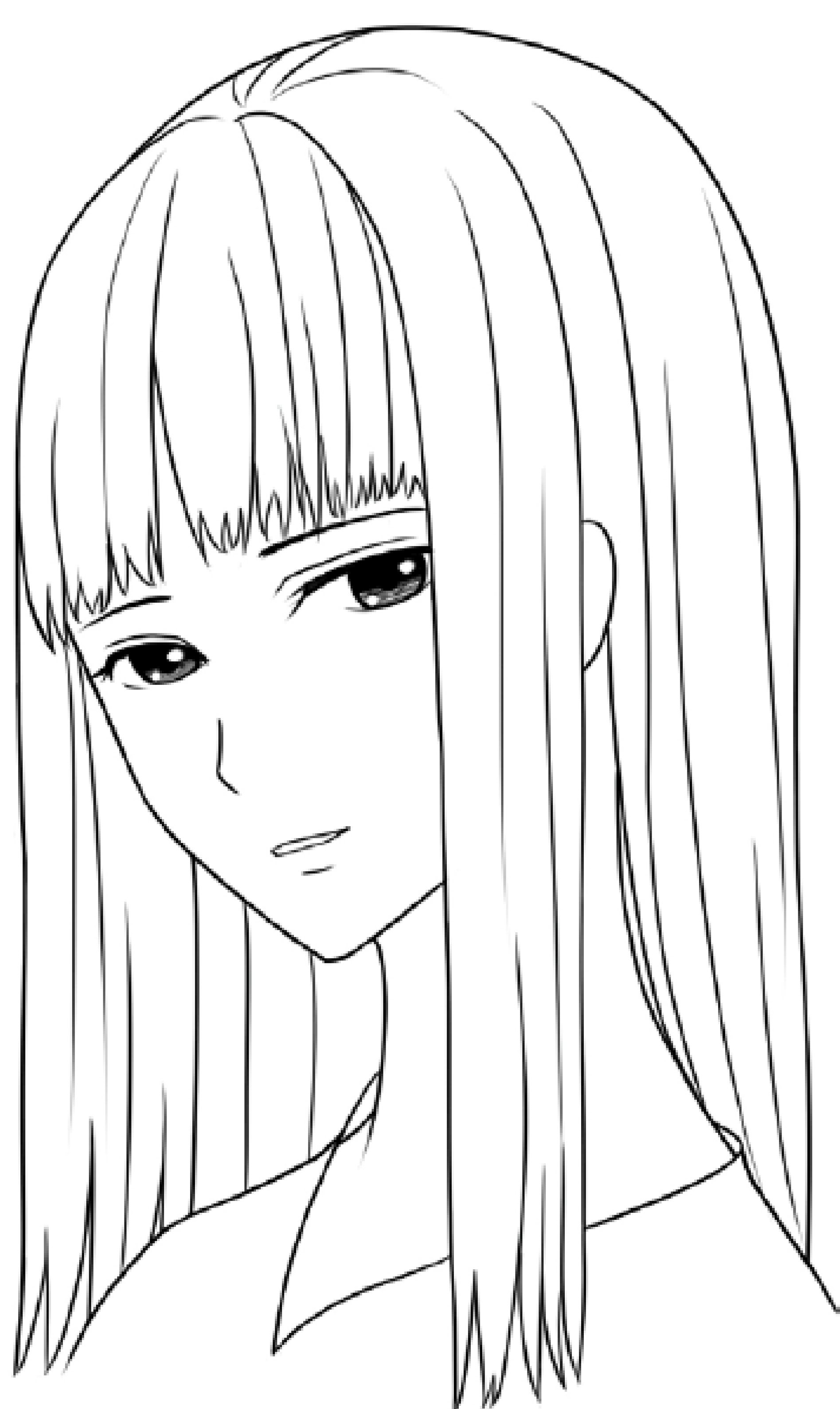
3.4.4　实战——直发的绘制

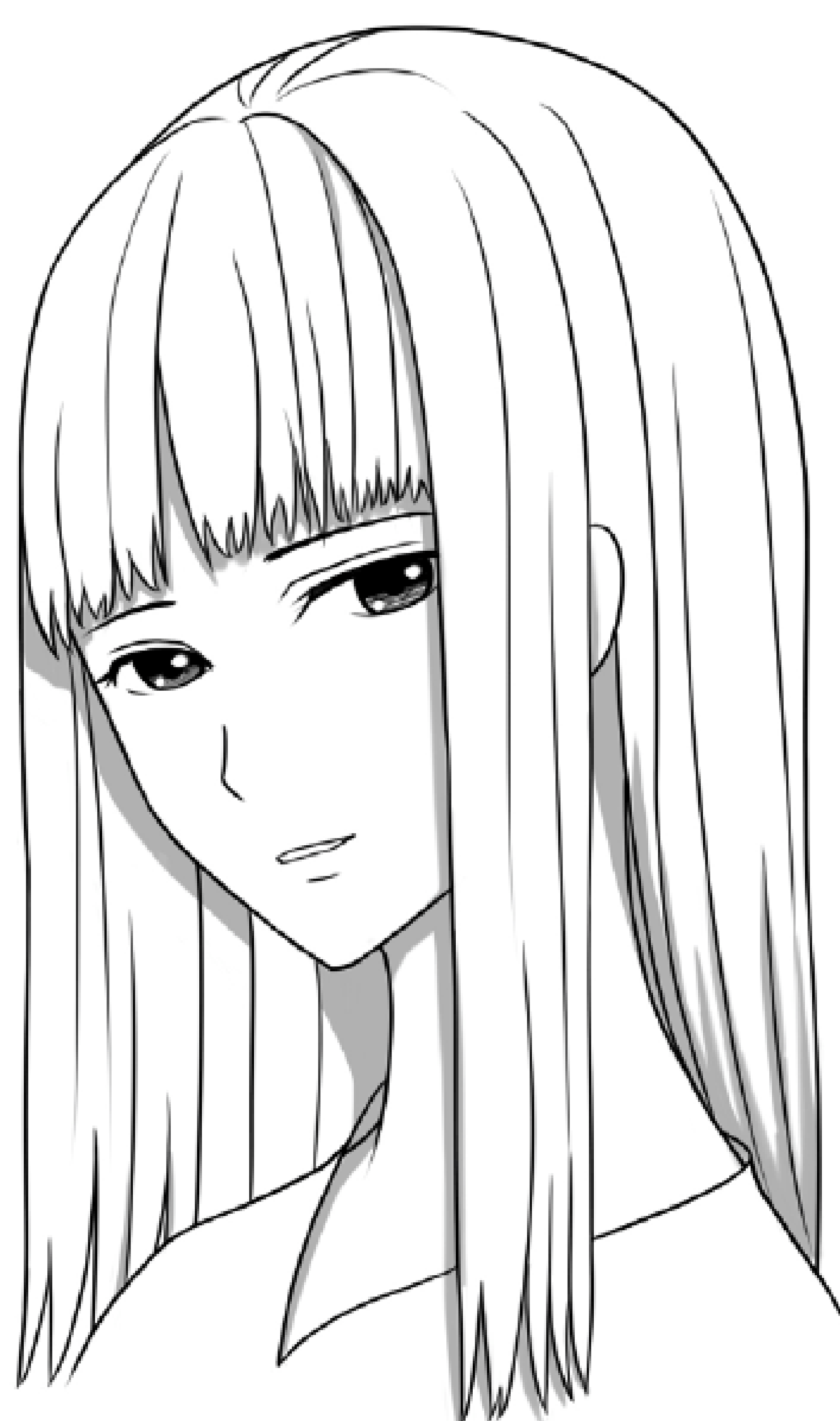




1 勾勒出头部，绘制出直发的大致样式。

2 细化头发的层次感，使画面丰富。





3 清理线稿，细致地画出眼睛。

4 添加阴影效果，效果图完成。

3.4.5 实战——束发的绘制



1 用简单的线条勾勒出人物身体前倾，转头回望的姿势，用十字线表现出人物五官的位置。

2 根据头部轮廓和身体轮廓，绘制出人物的五官，绘制出马尾发型，注意刘海、头顶、马尾之间的层次要明确。



3 加深眉毛，加深眼睑和瞳孔，留出反光，点上高光，刻画出眼睛，根据每缕头发的走向给头发添加线条。



4 根据每缕头发的走向，给头发添加上阴影，注意每缕头发都有面的变化，要在内侧面绘制阴影。



3.4.6　实战——披发的绘制





1　勾勒出长发的大致样式，每缕头发的动向要有规律。

2　细化头发之间的层次感，使头发看起来丰富。





3　绘制出最终线稿，注意线条要流畅，而且有粗细变化。

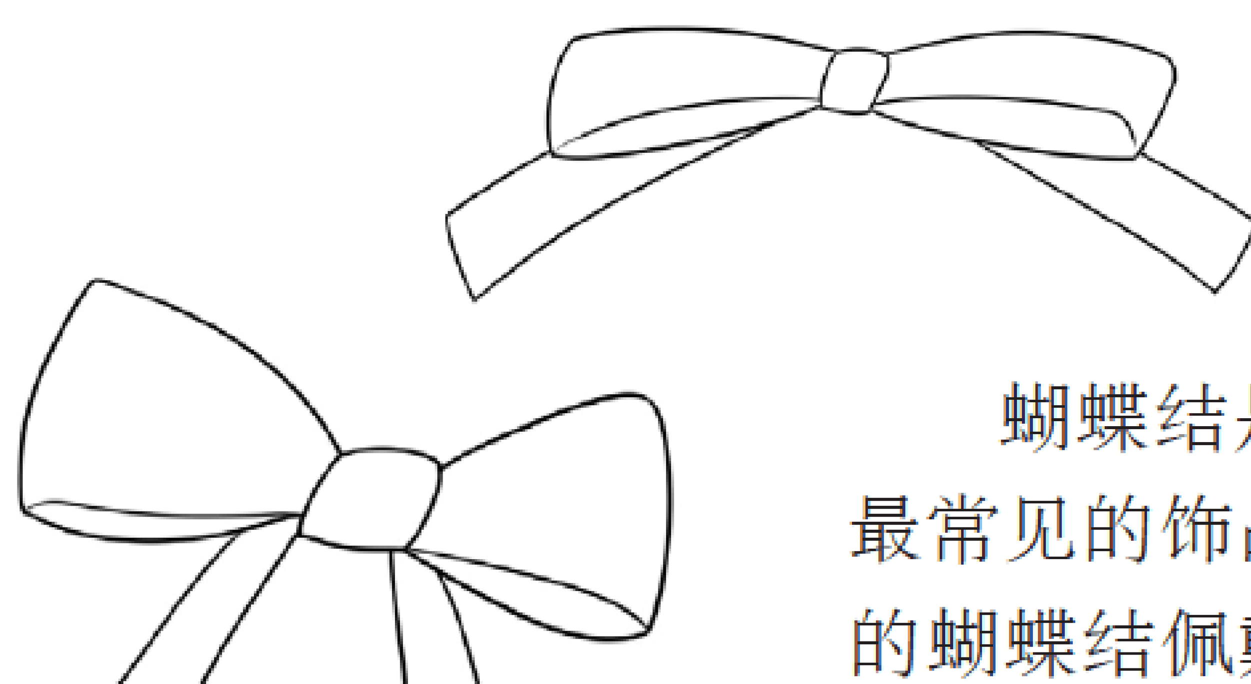
4　顺着线条绘制出阴影效果，最终效果图绘制完成。

3.5 3种发饰的表现形式

发饰指戴于头上的装饰品，在漫画中，美少女有各种各样的发饰，而这些饰品的佩戴不仅能体现少女的性格，而且能使人物更加形象美观。下面列举了3种常见发饰的表现形式。

3.5.1 蝴蝶结





蝴蝶结是美少女头发上最常见的饰品之一，不一样的蝴蝶结佩戴的方法也有所区别。





蝴蝶结扎在头发的侧面会显出人物俏皮可爱的样子。





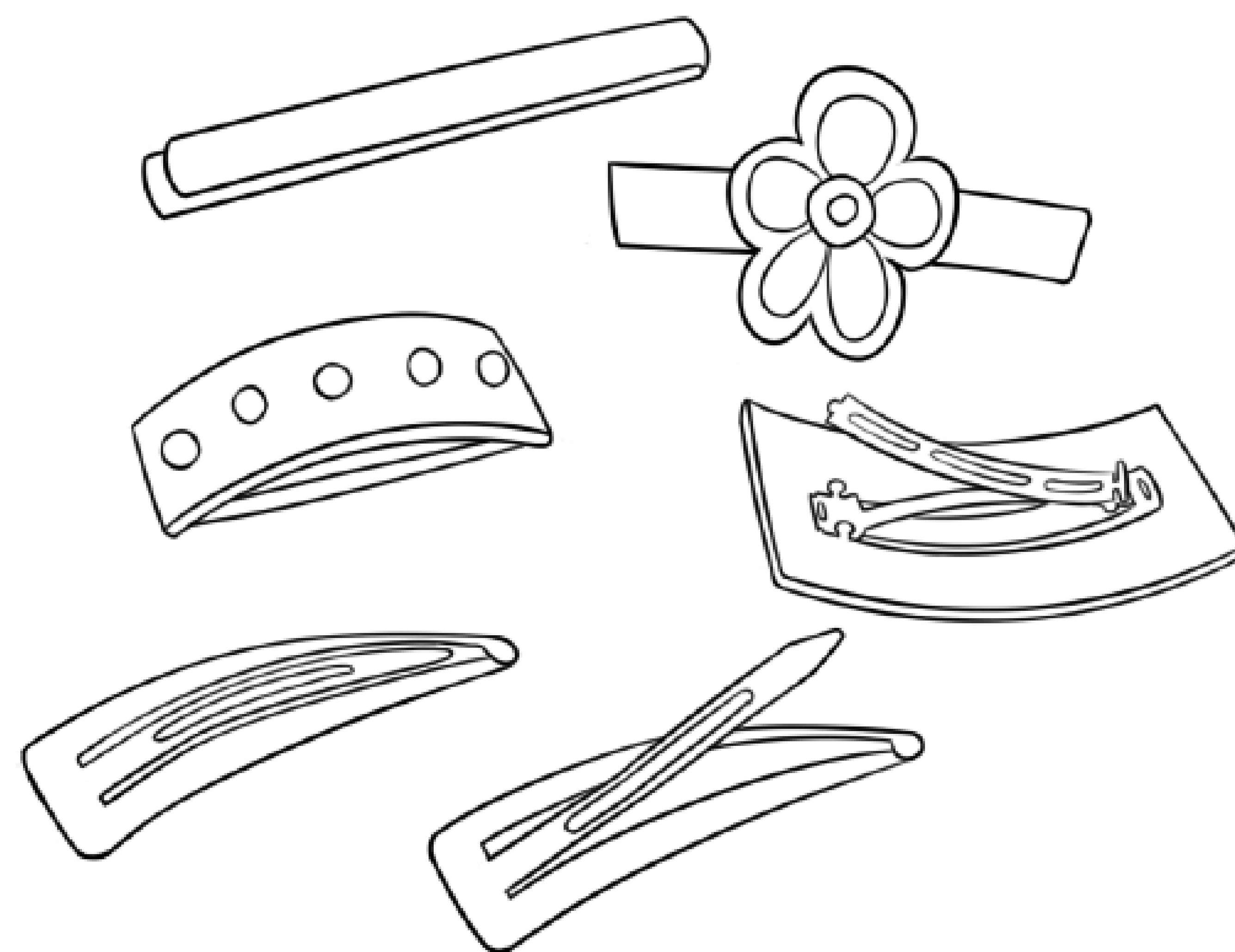
戴在头顶上或者后脑勺的蝴蝶结会显得比较正式。



3.5.2 发夹



发夹是用来固定头发的，各种可爱的发夹也对头发起着点缀的作用。







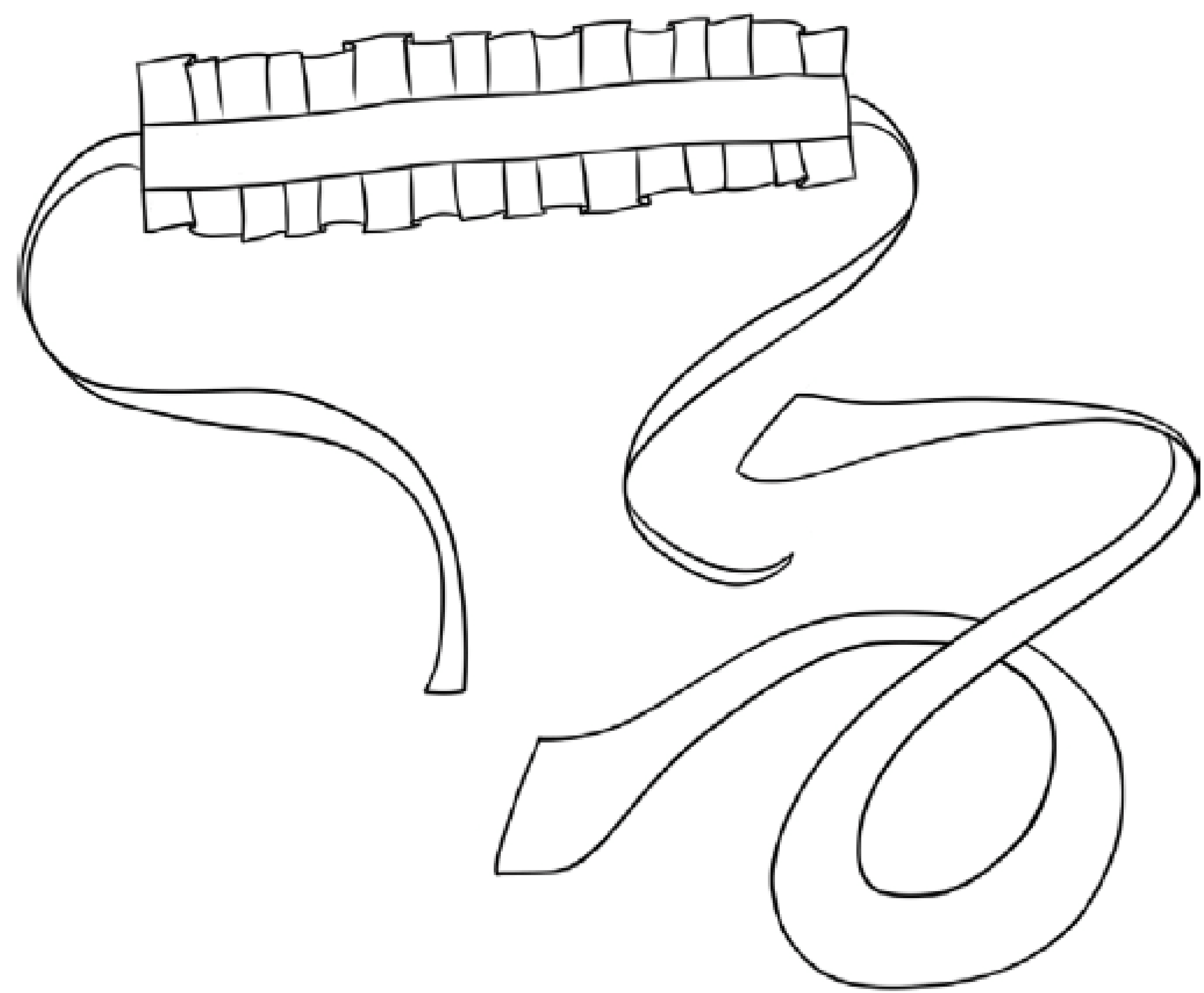
用来束发的发夹会比较大，一般会放在脑后位置。





用来固定刘海的小发夹，一般在前额或头侧，装饰作用更为明显。

3.5.3 发带

发带能用来束发或者固定头发，是一种美观又实用的饰品，也是漫画中少女经常会用到的一种发饰。




作为一种装饰品的发带，不会对发型有太多影响，但能使人物头部更美观。





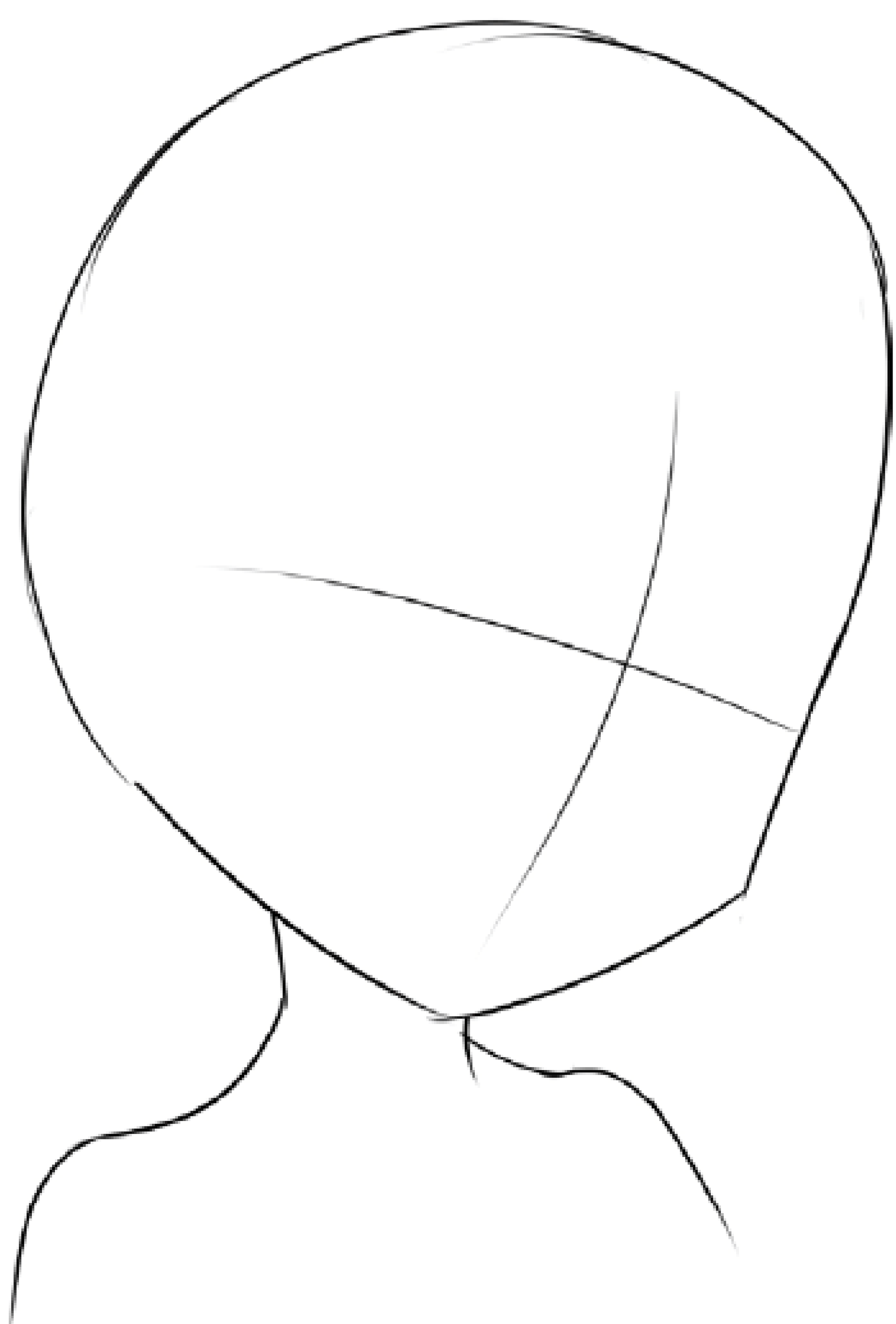


作为束发用的发带，能影响整个发型，也能更好地体现出人物的特点。

3.6　5种发饰的绘制技法

从上面少女佩戴发饰的表现来看，发饰是在发型的基础上添加的装饰物，所以接下来就看看发饰的具体绘制方法。

3.6.1　实战——戴蝴蝶结的女孩





1　用线条勾勒出人物的头型，根据十字基准线确定人物面部的朝向。

2　根据头型绘制出人物的头发，根据十字基准线绘制出人物的五官。

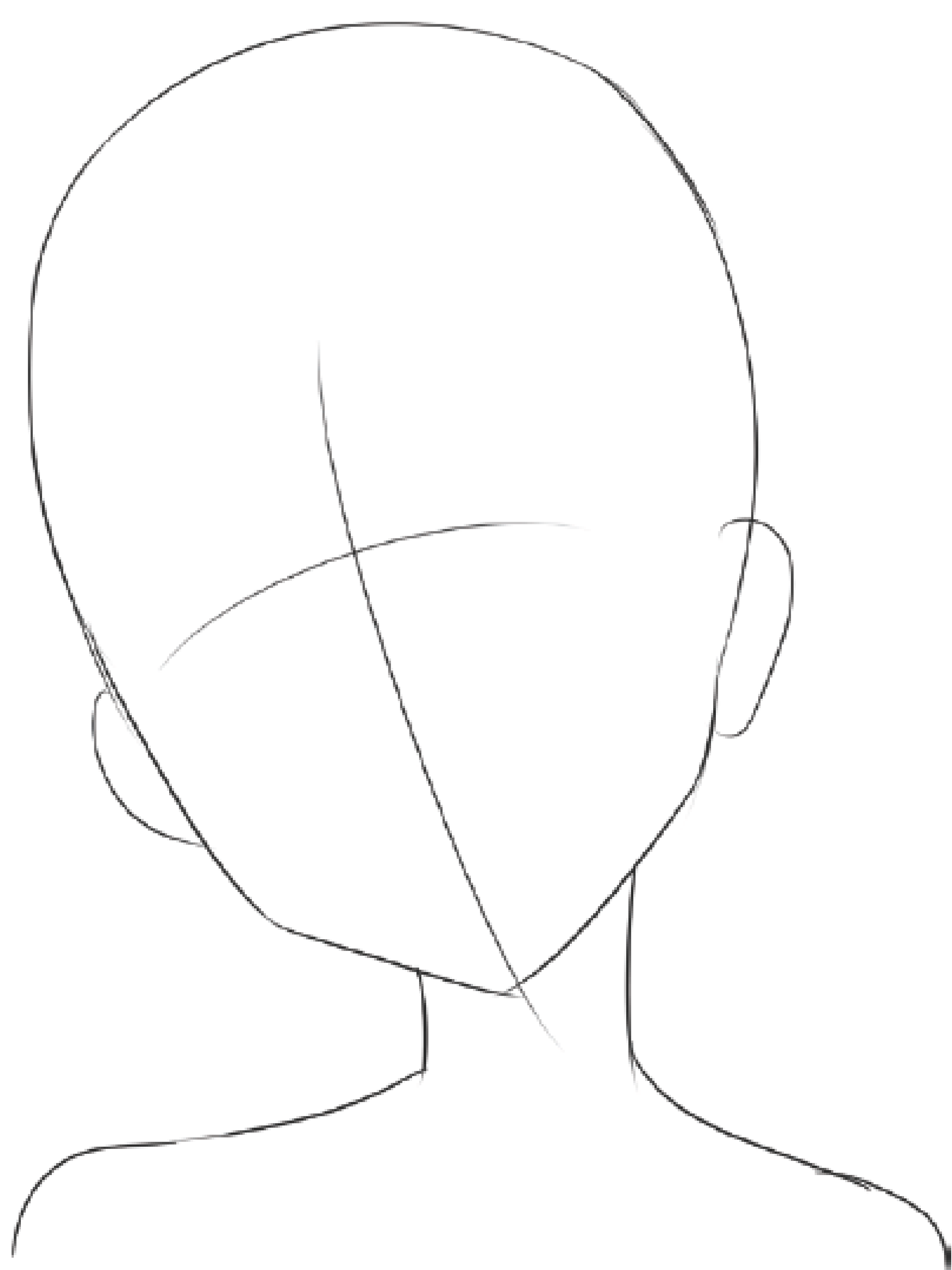




3 细化头发层次，给人物增加一个蝴蝶结发饰。

4 细致地绘制出眼睛，将线稿清理干净，要保持线条的流畅。

3.6.2 实战——戴发夹的女孩





1 用线条勾勒出人物的头型，用十字基准线确定面部的角度。

2 根据头型绘制出人物的头发和五官，注意绘制头发的线条要流畅。



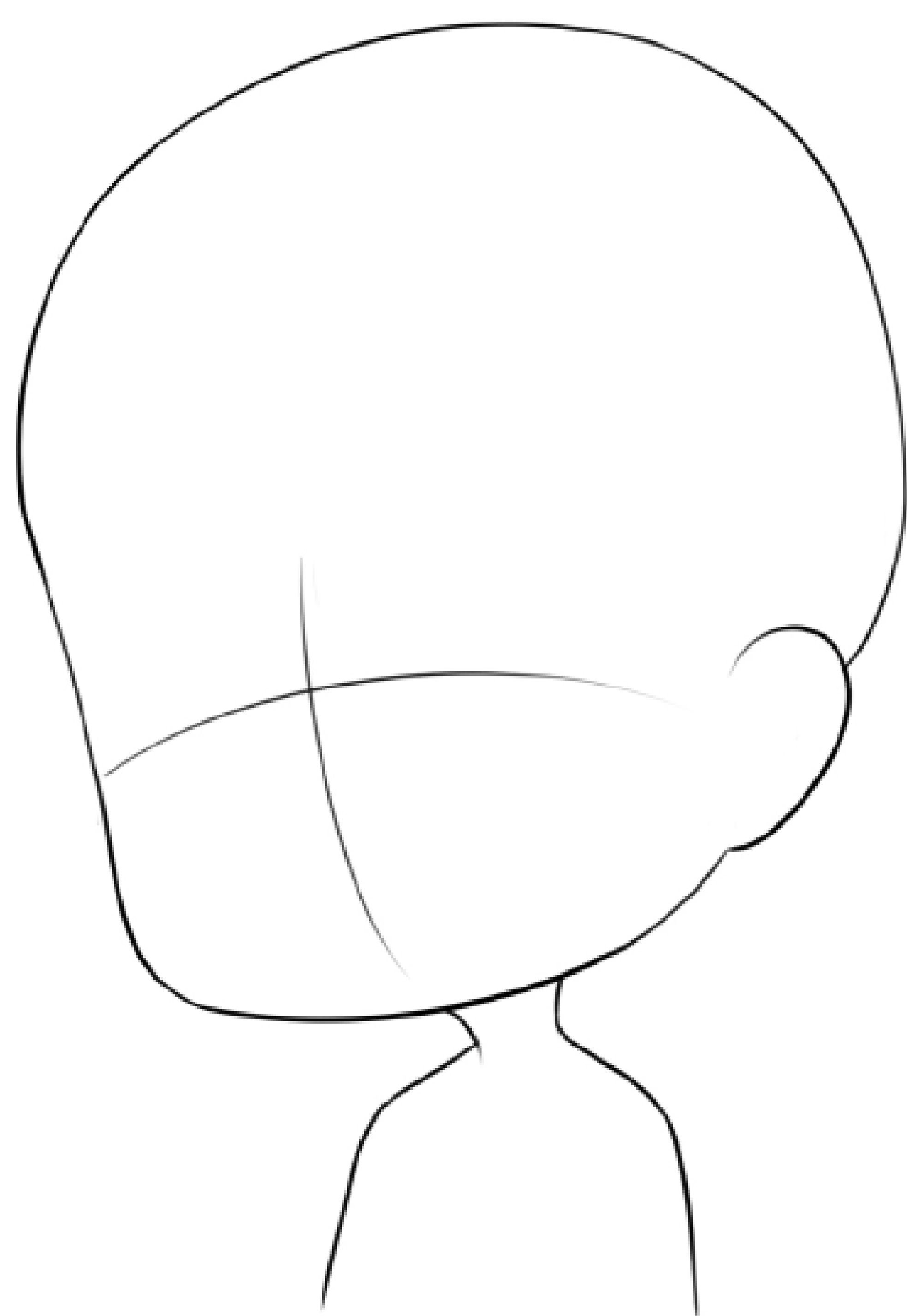




3 增加头发的层次，给人物添加两个可爱的小发夹作装饰。

4 擦去多余的线条，给眼睛填色并加高光，进一步完善画面。

3.6.3　实战——系发带的女孩





1 用线条画出一个Q版人头，用十字基准线确定面部角度。

2 根据头型绘制出人物的发型，根据十字线确定人物的五官。



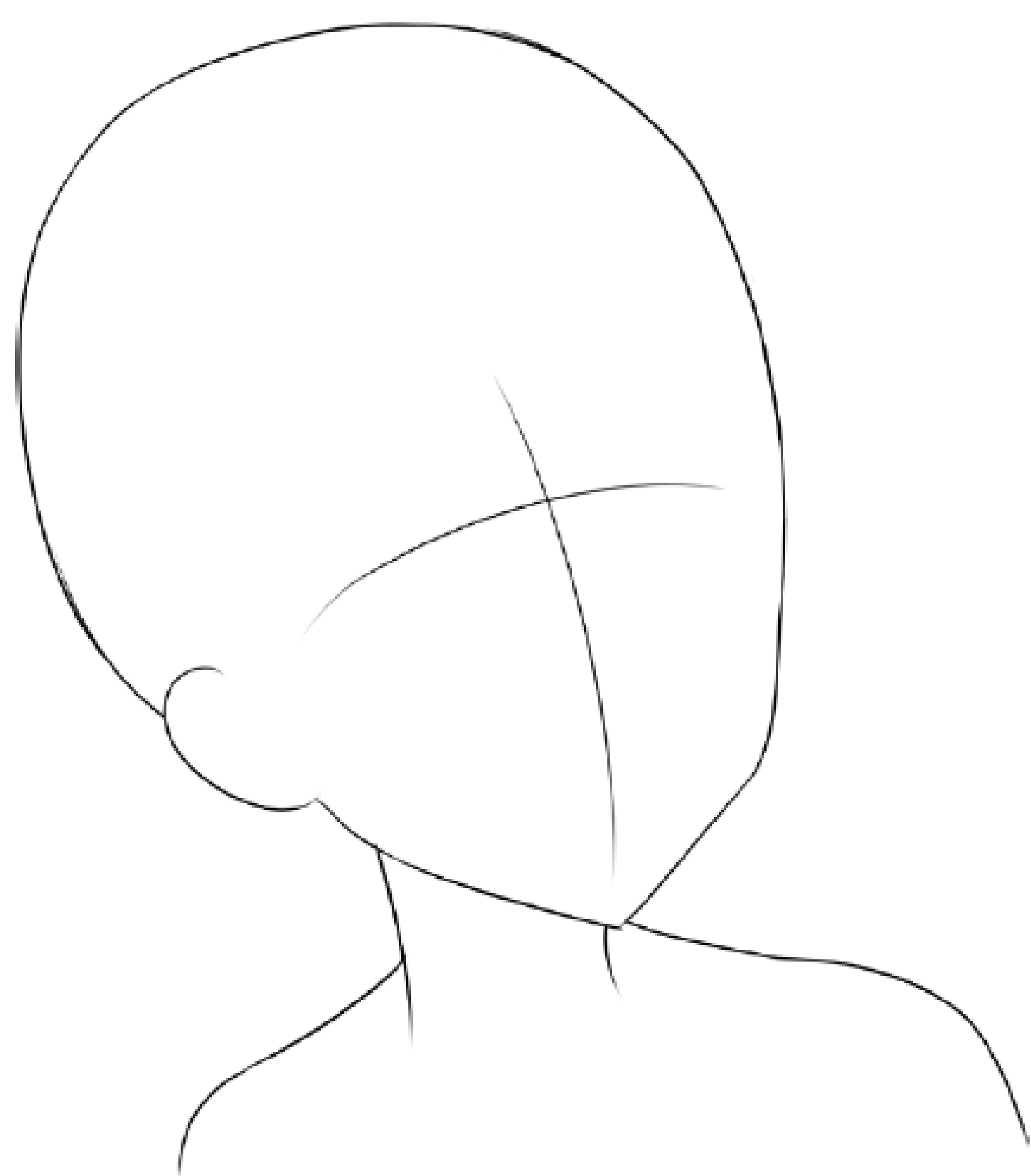




3 给绑起来的头发画出发带，在绑着的部位也可以增加饰品。

4 将线稿清理干净，保持线条的流畅，然后细致地画出人物眼睛。

3.6.4 实战——戴花环的少女

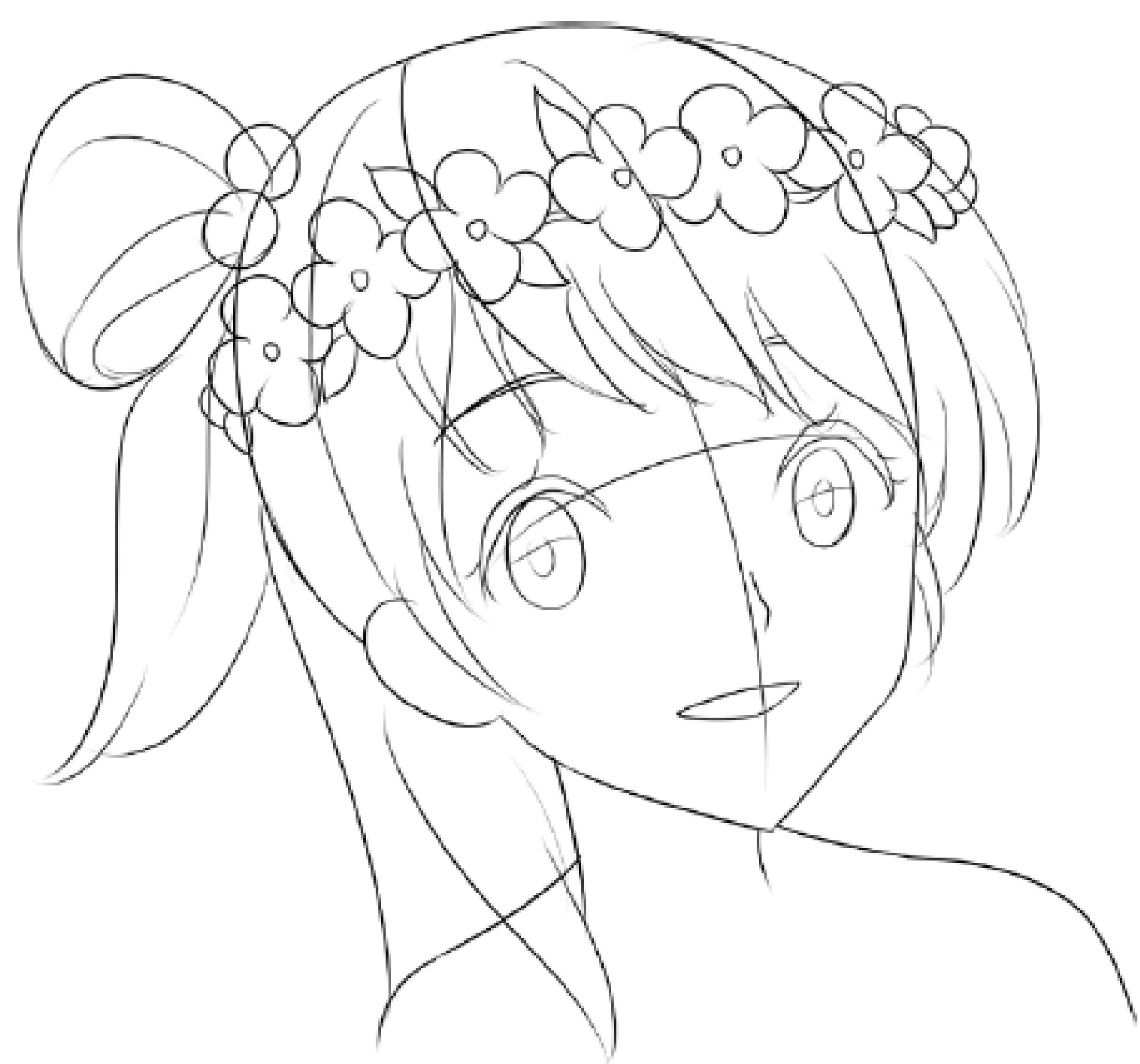


1 用线条画出一个微侧的头部轮廓，用十字基准线确定面部的角度。

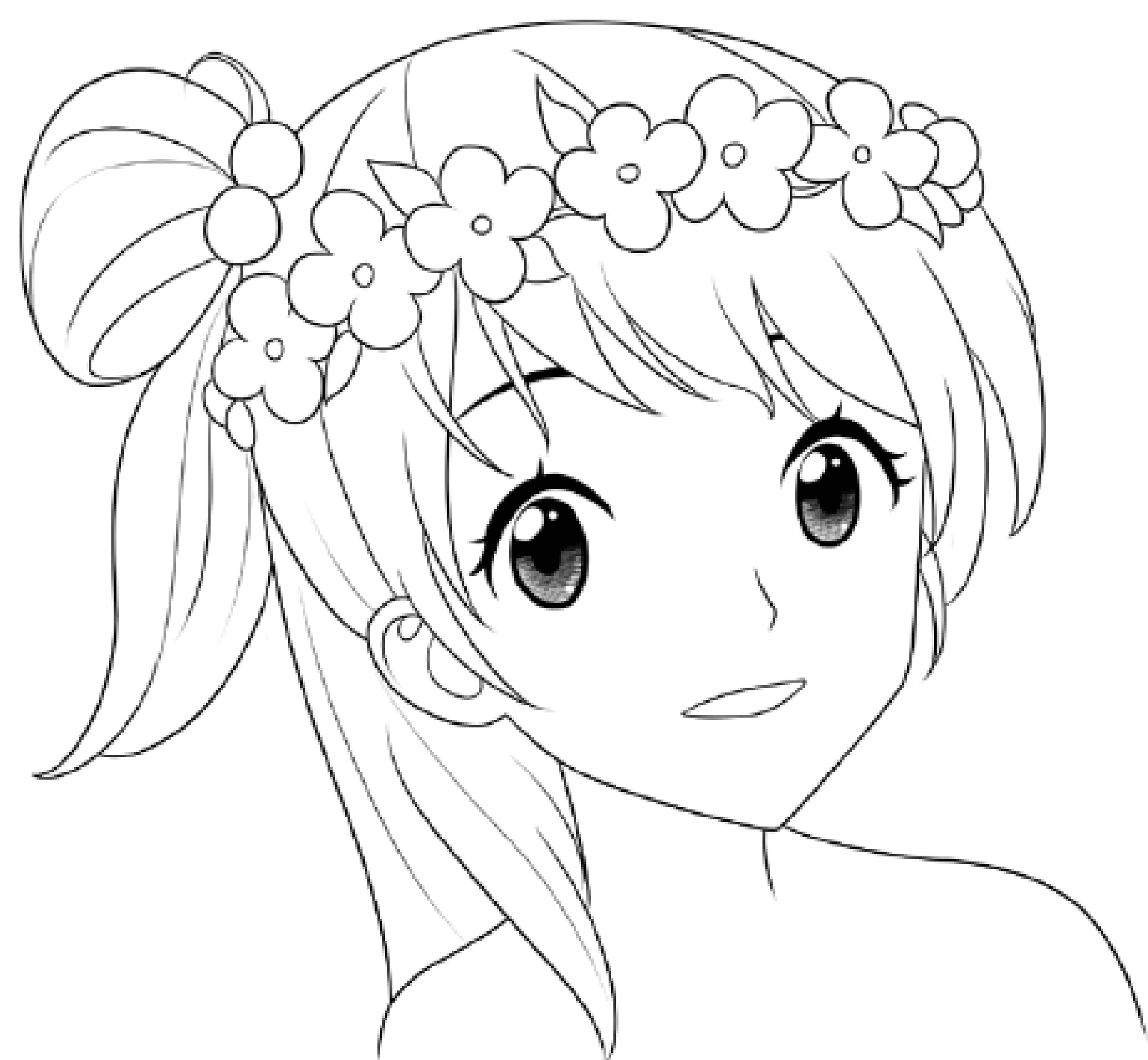
2 根据头型绘制出人物的发型，根据十字线确定人物的五官。





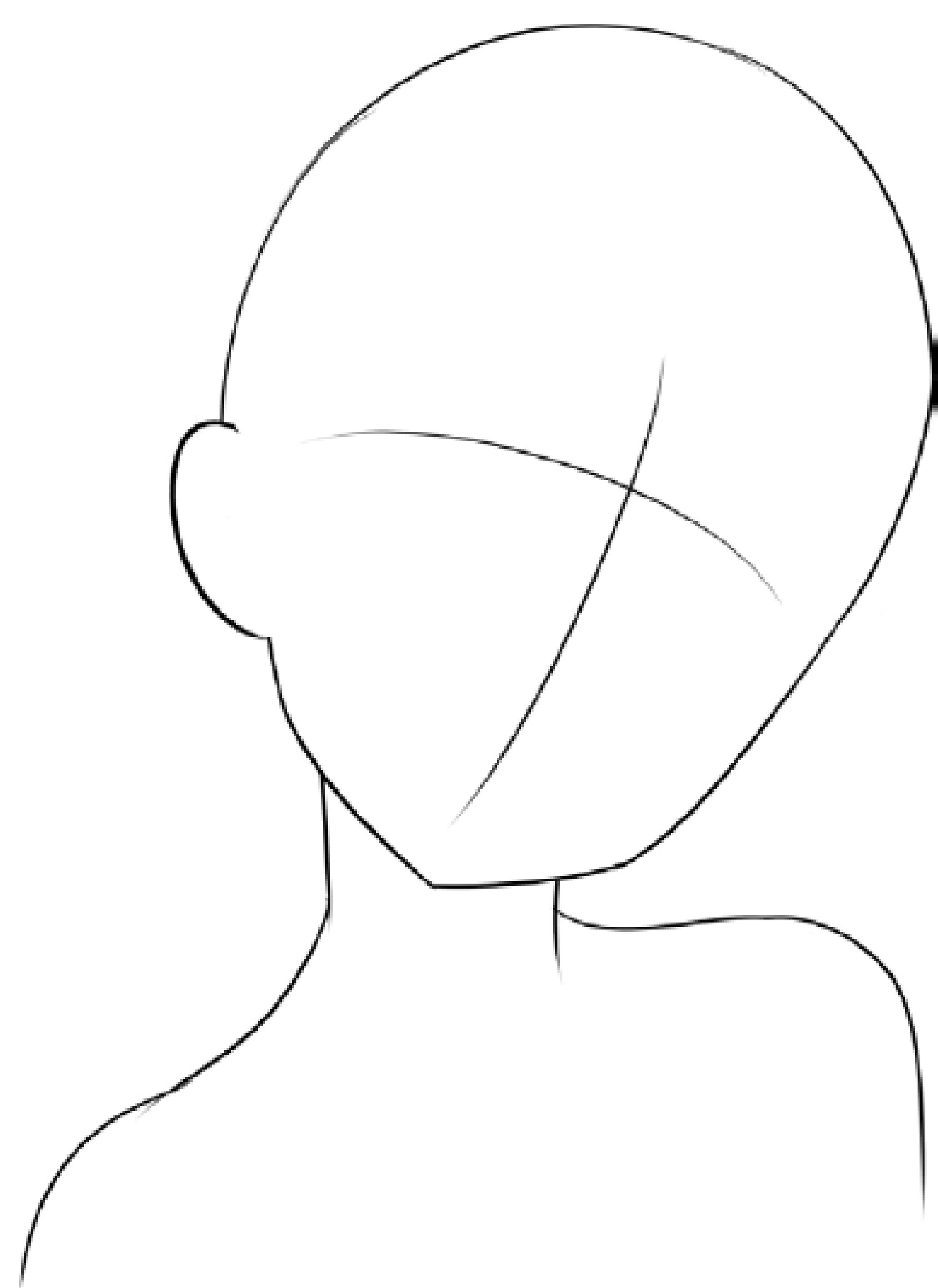


3 给头发添加细节和饰品，这里人物是头戴花环，画花环时要沿着头部结构画成弧形排列。



4 将线稿清理干净，保持线条的流畅，然后细致地画出人物的眼睛。

3.6.5 实战——戴礼帽的少女



1 画出一个微侧的头部轮廓，用十字基准线确定面部的朝向。



2 根据头型绘制出人物的发型，画出一个俏皮的小马尾。





3 给人物添加五官，增加头发的细节内容，画一顶小礼帽作为装饰。

4 将线稿清理干净，细致地画出眼睛，注意增加高光和反光，使眼睛有神。





第4章

五官表情的多种绘制技法



表情是体现人物性格特征最重要的元素，不同的表情能够反映出人物的不同心里情绪和精神状态。本章主要介绍漫画人物的面部基本表情以及通过五官变化绘制表情的技法，在最后通过3个基本的表情进行实例的绘制，使初学者更快地将所学的知识运用到实例当中。

4.1 人物面部的基本表情

五官是表现人物表情最重要的部分，是表现人物情绪最直观的部位，表情能使人物看起来更加生动。下面我们一起来了解有关漫画人物面部的一些基本表情。

4.1.1 10种面部表情变化

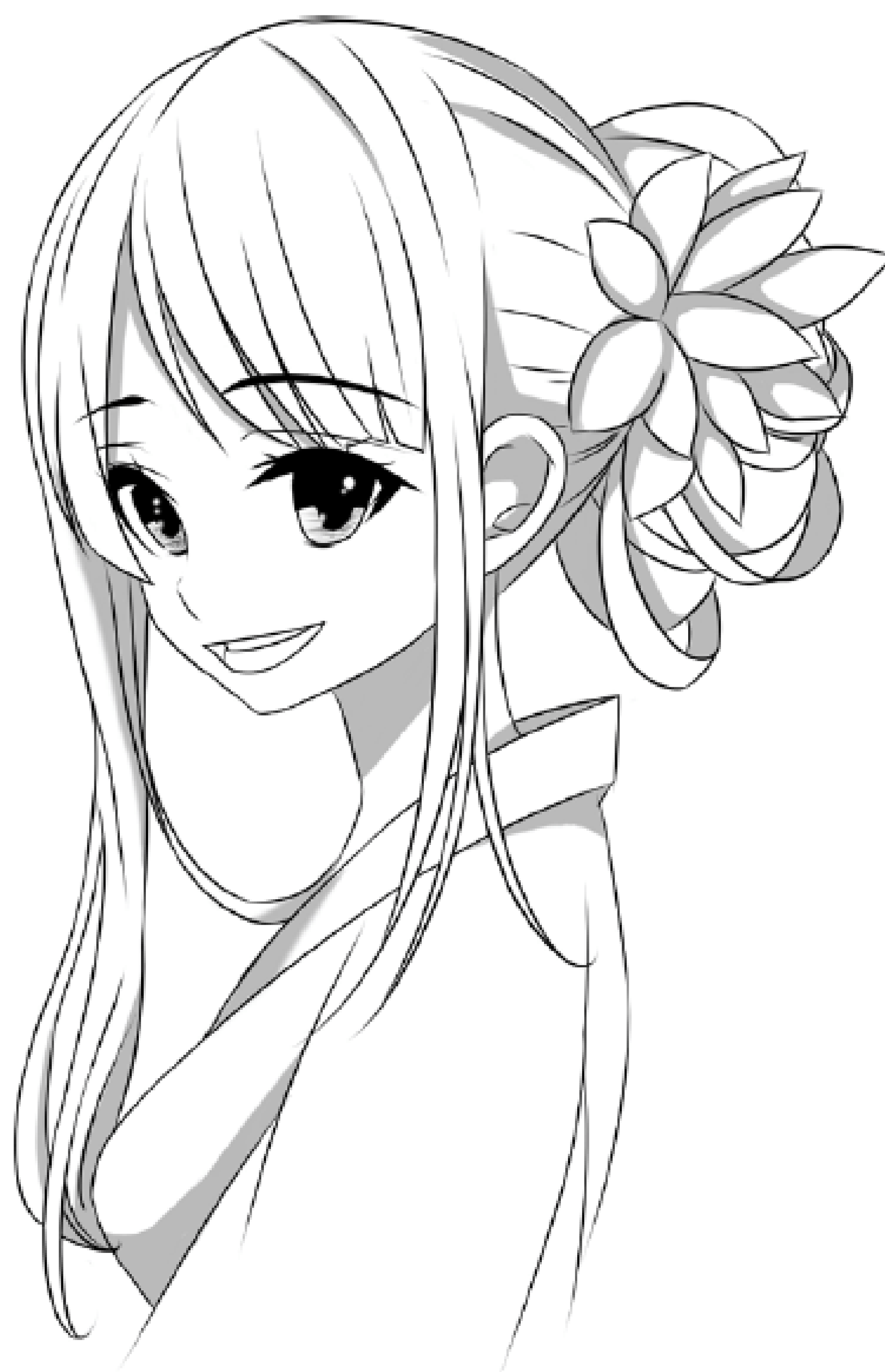


漫画人物的表情不像真实人物那样，需要牵动许多面部肌肉来表现，除了一些必要的肌肉表现，如眉头的肌肉皱起，下巴的肌肉拉长，嘴角的肌肉突起，漫画人物主要是通过眉毛、眼睛和嘴巴的夸张变形而产生各种表情。

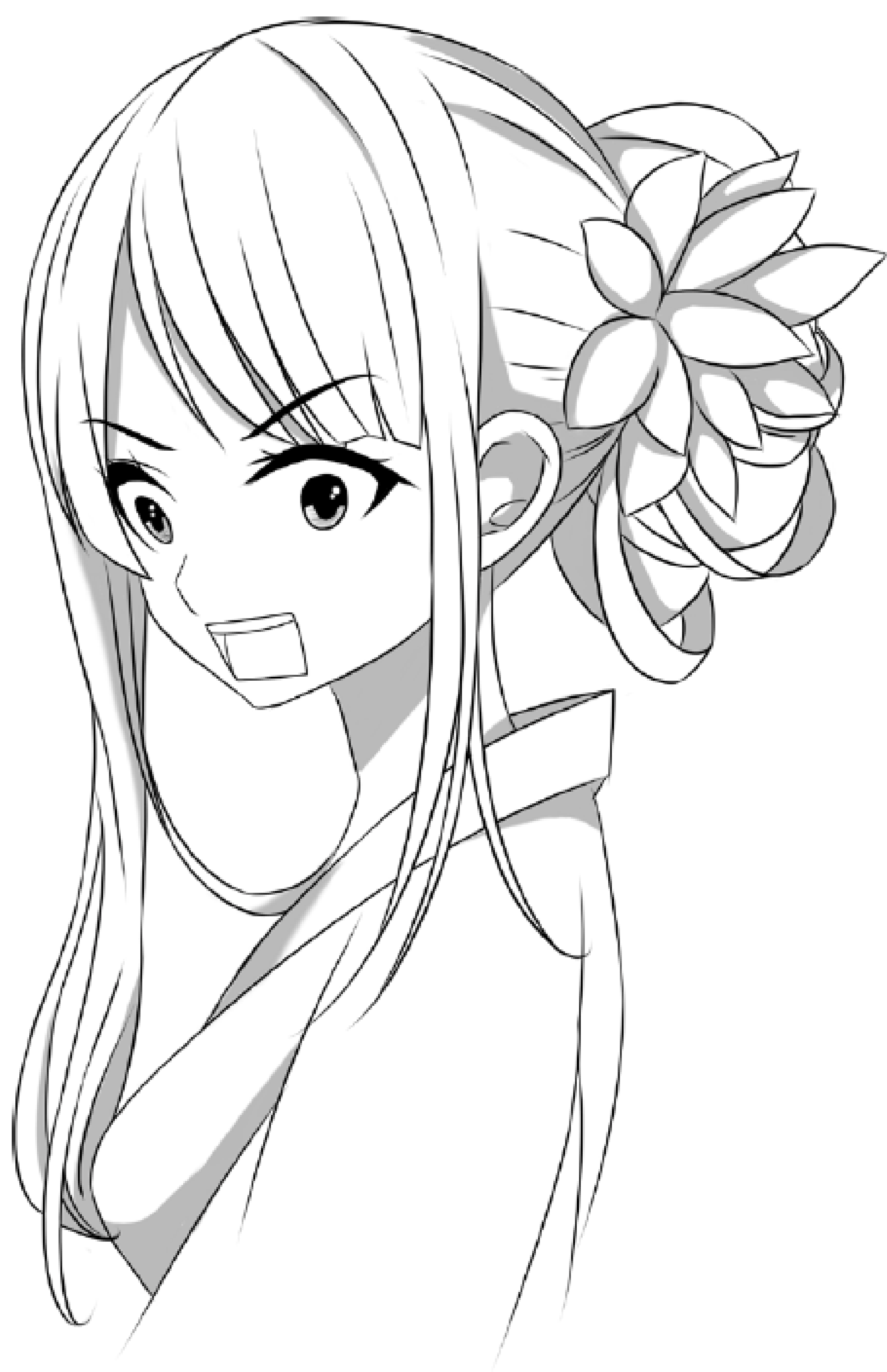
下面来看看怎么利用人物的五官来表现各种表情的变化。



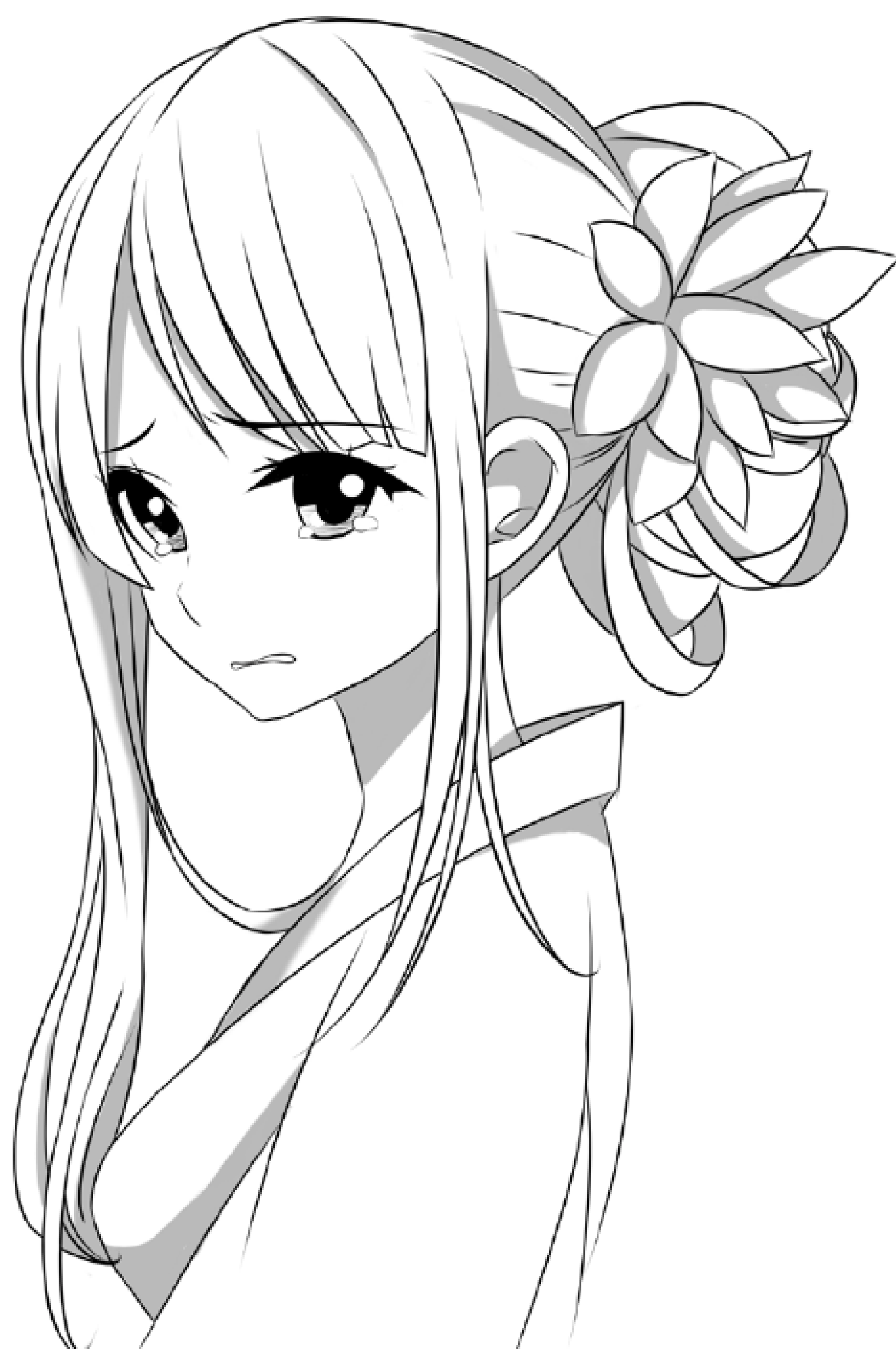
愤怒：皱起的眉毛和龇牙的嘴巴，表现了人物愤怒的表情。



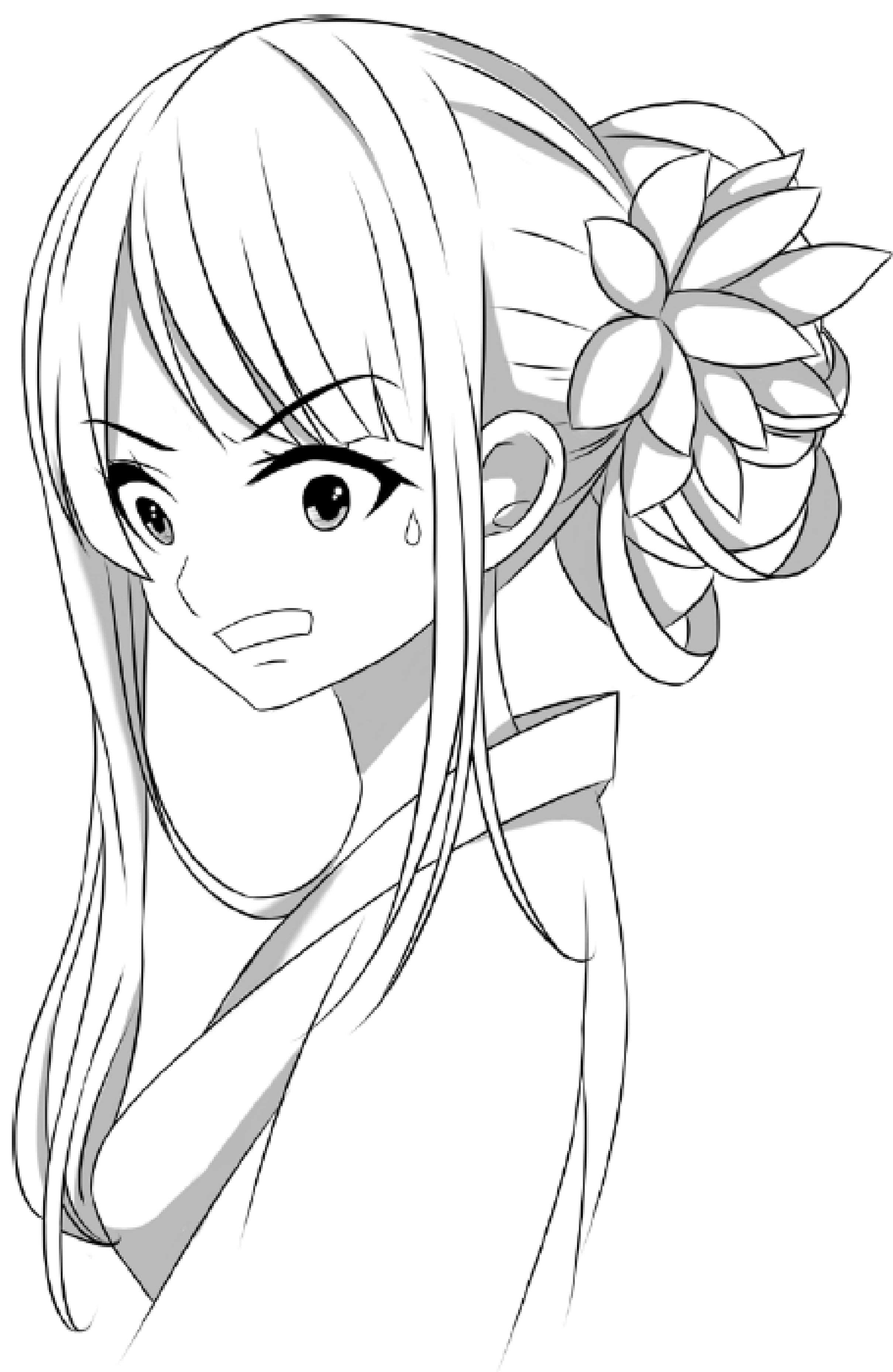
开心：人物开心时眉毛舒展，眼睛弯起，嘴角上翘。



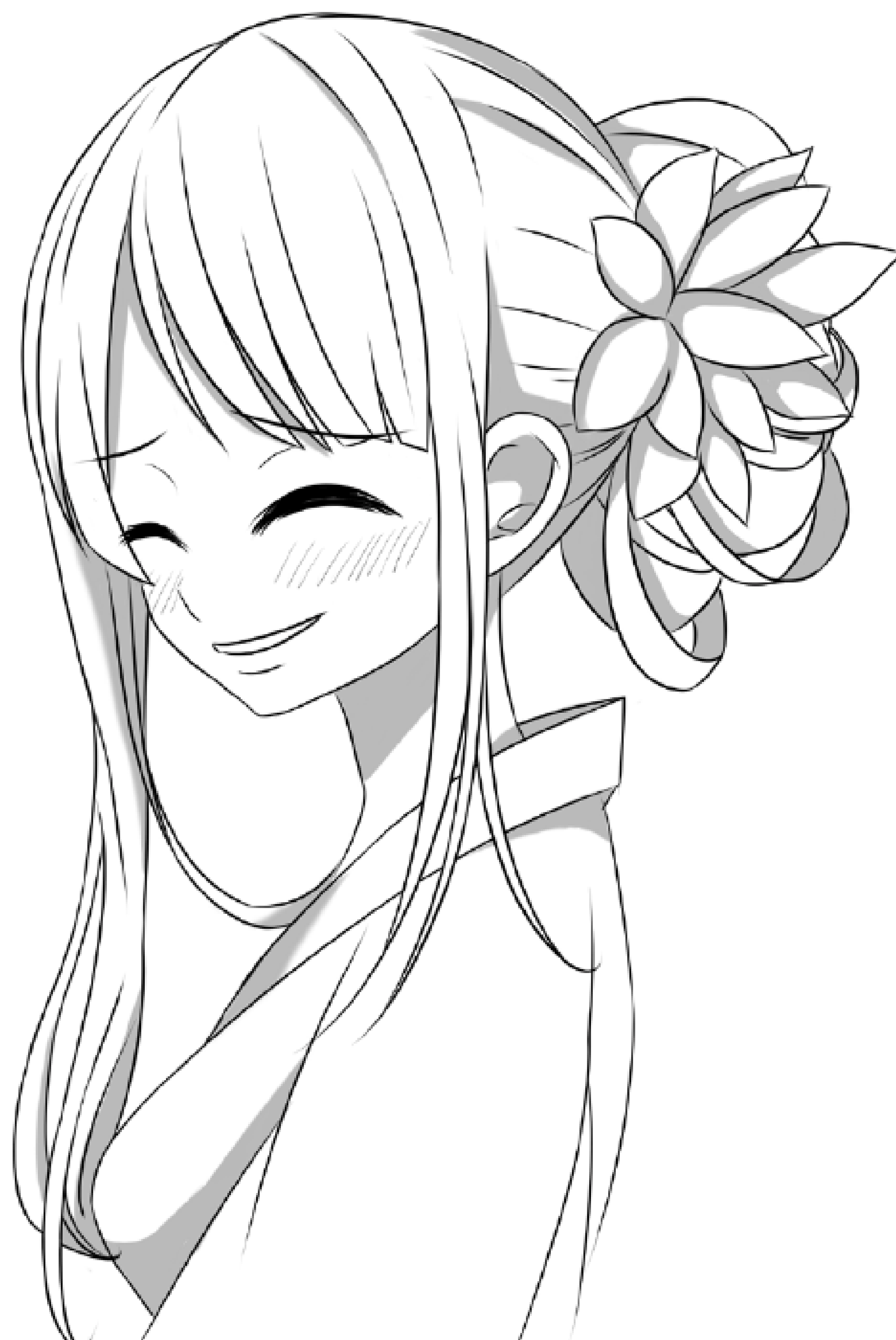
惊讶：惊讶时人物的瞳孔收缩，眉毛挑起，嘴巴大张。



哭泣：伤心与开心时的表情完全相反，伤心时眉毛皱起，嘴角下垂。

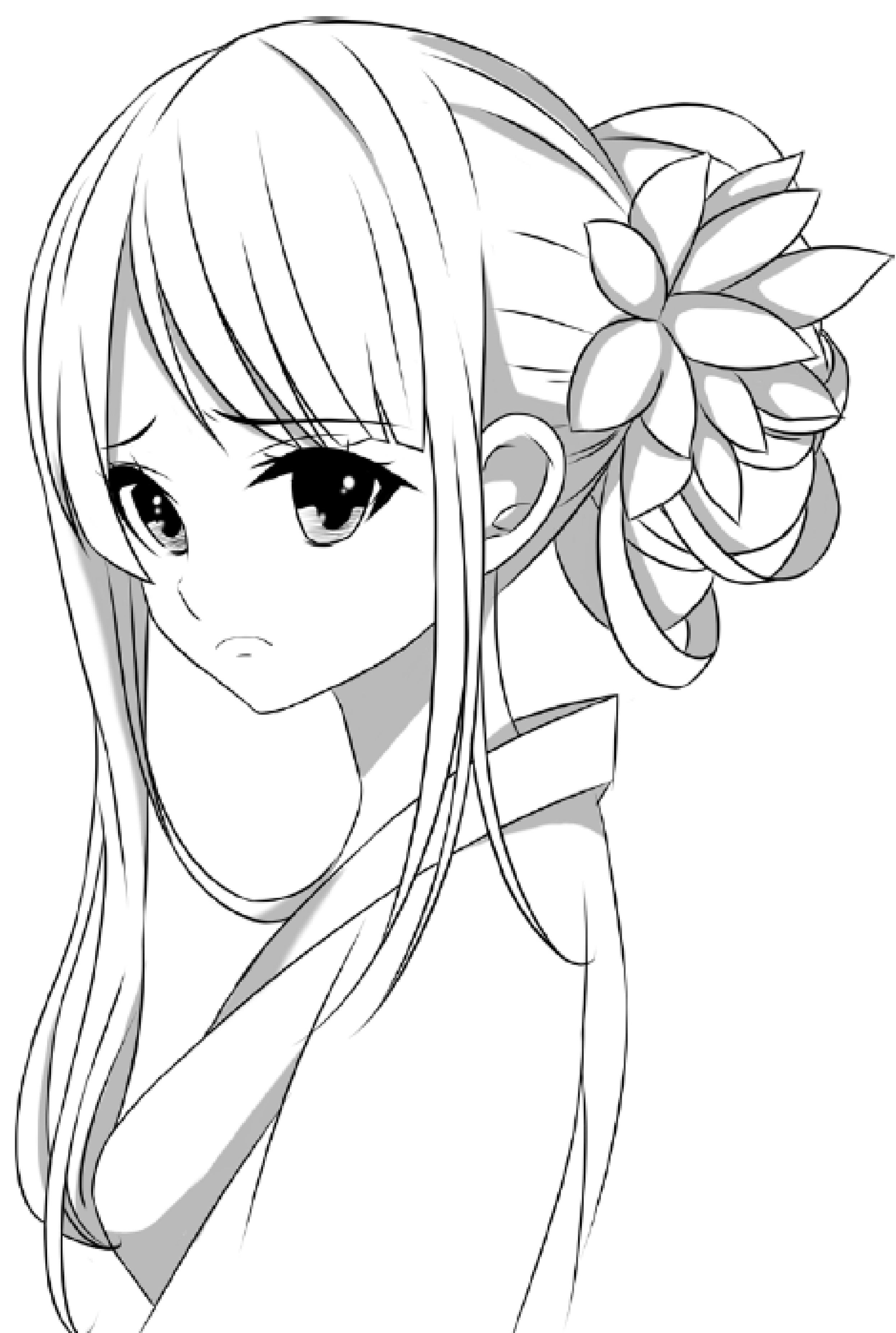


惊慌：惊慌时人物的瞳孔收缩，配合汗珠可增添情绪的氛围。

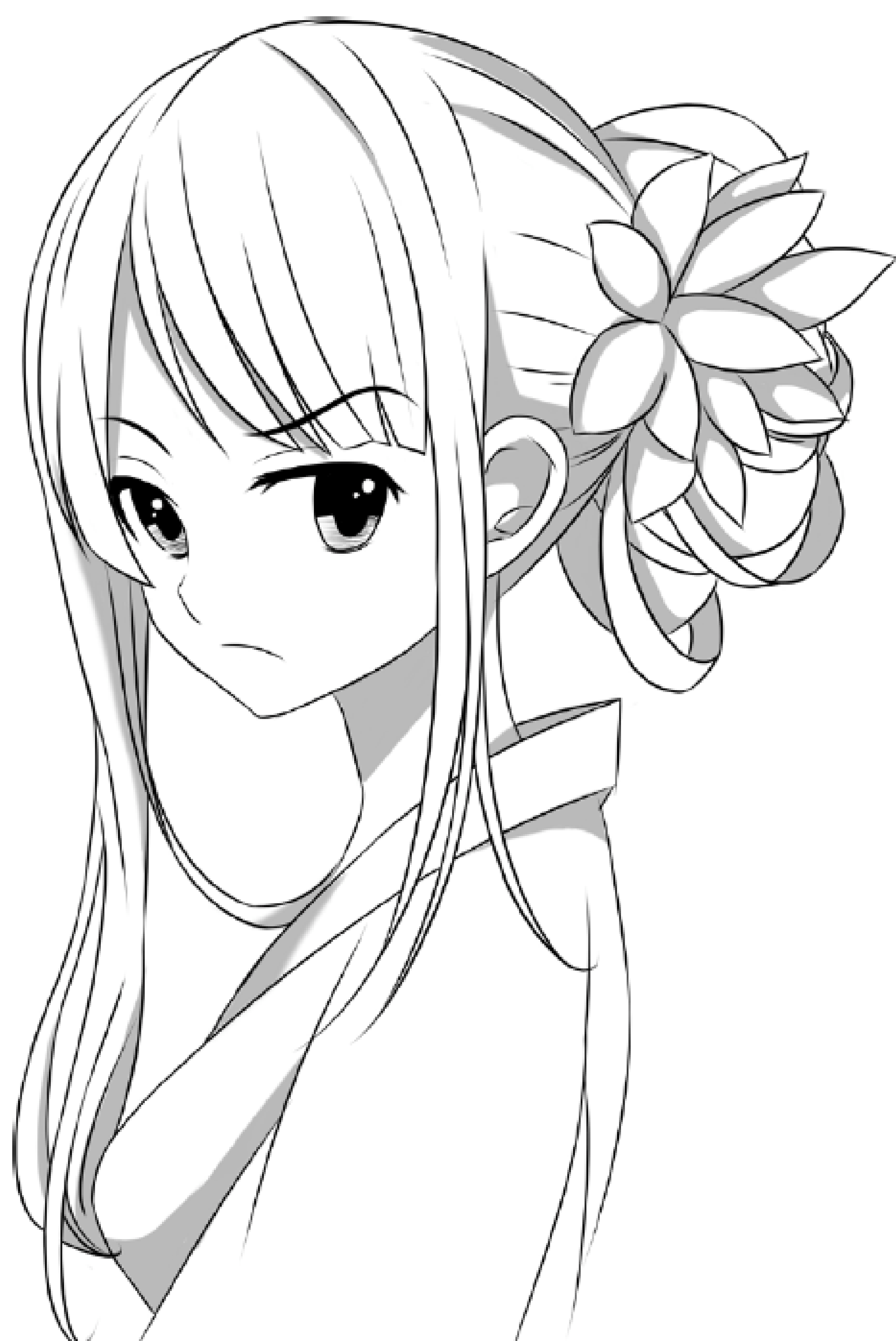


害羞：害羞时人物眉毛皱起，眼睛弯起，面部出现红晕。

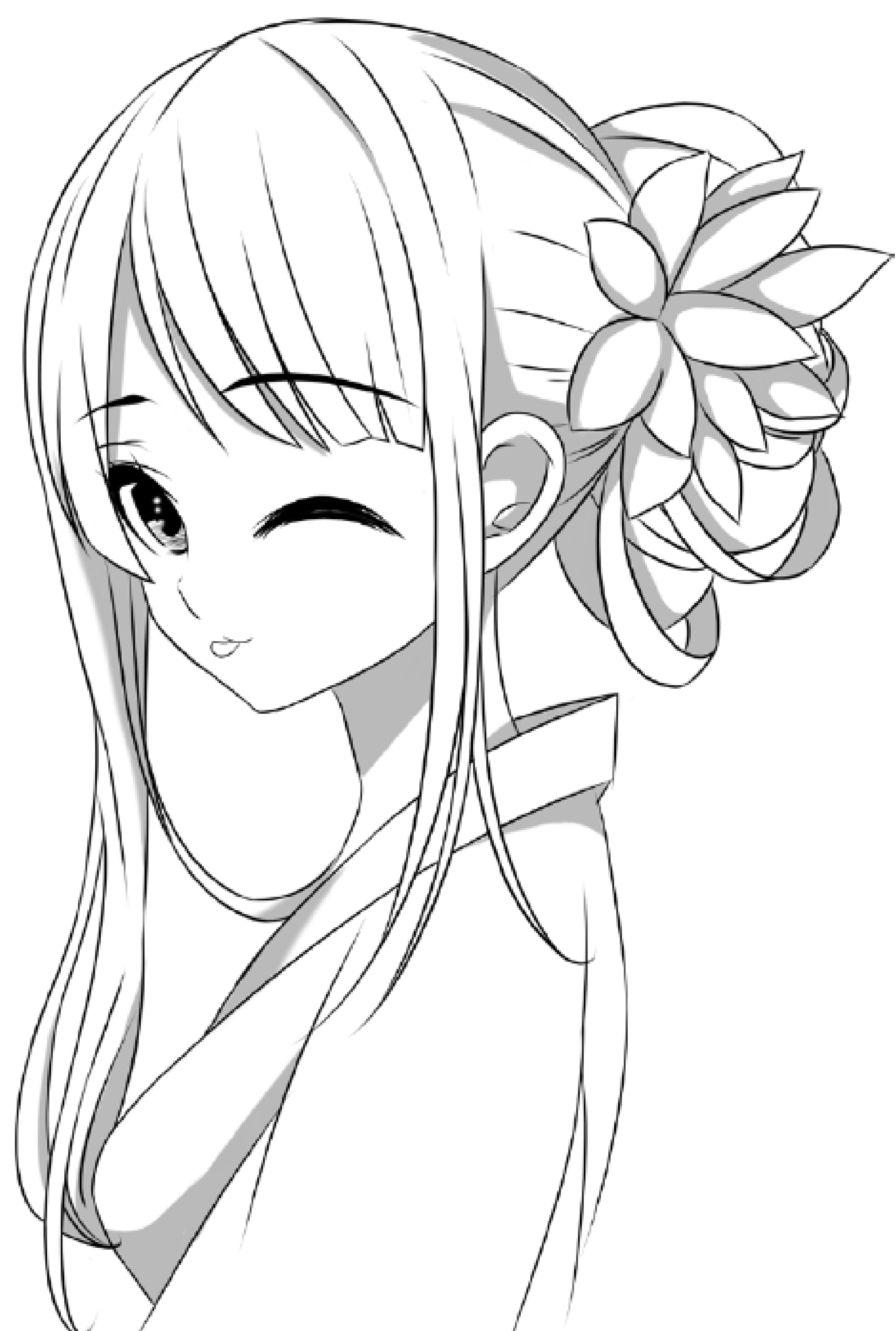




委屈：略微呈八字的眉形和紧闭的嘴巴，表现出人物内心的不满。



不屑：耷拉下眼皮，一边眉梢挑起，嘴角下撇，表现人物内心的不以为然。



可爱：睁一只眼，闭一只眼，吐出半截舌头拌鬼脸，显得十分可爱。



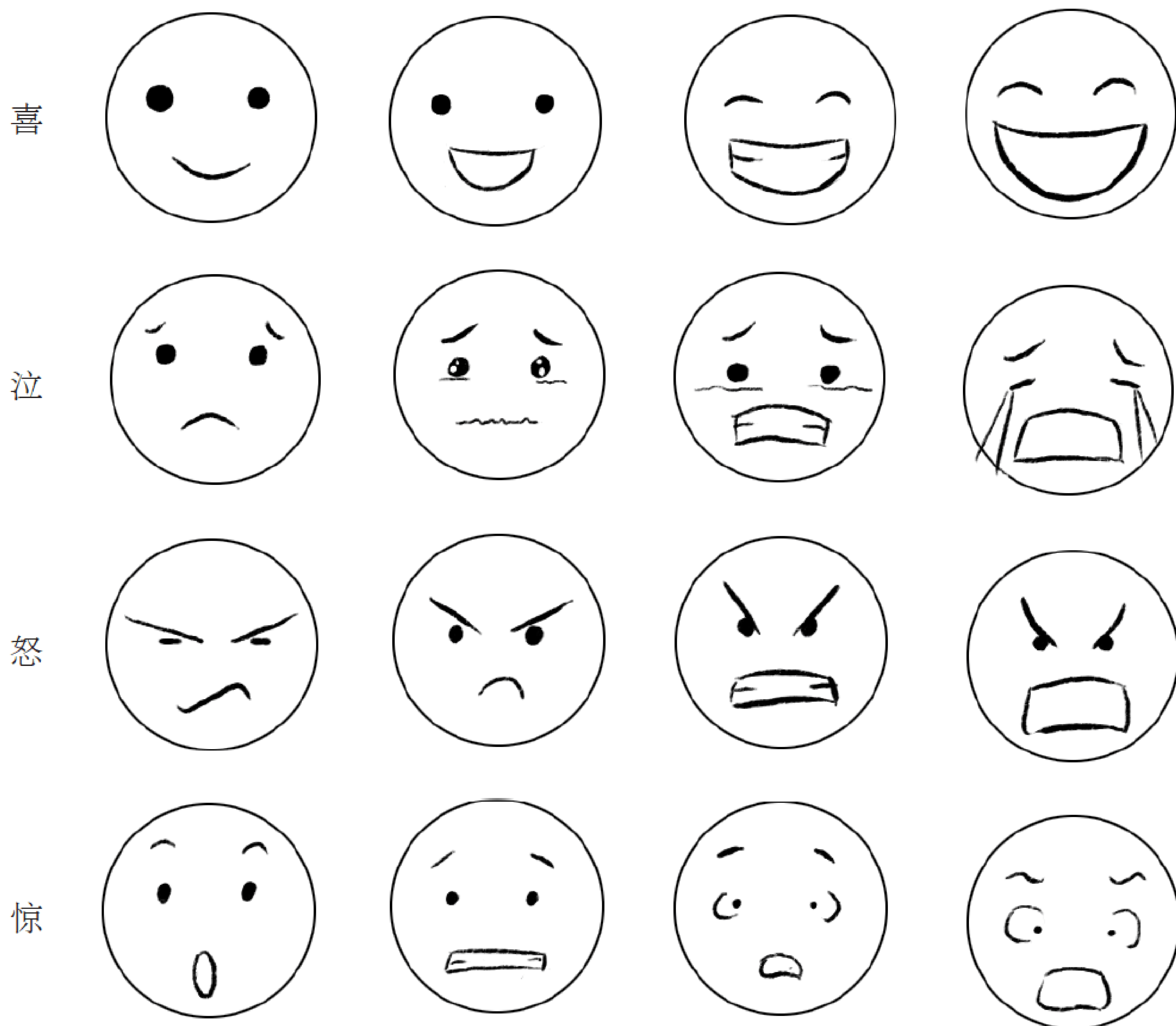
陶醉：人物眼睛盛满星光，显得十分闪耀，上挑的嘴角，表现出人物十分享受。



4.1.2　通过夸张简化的表情表现情绪

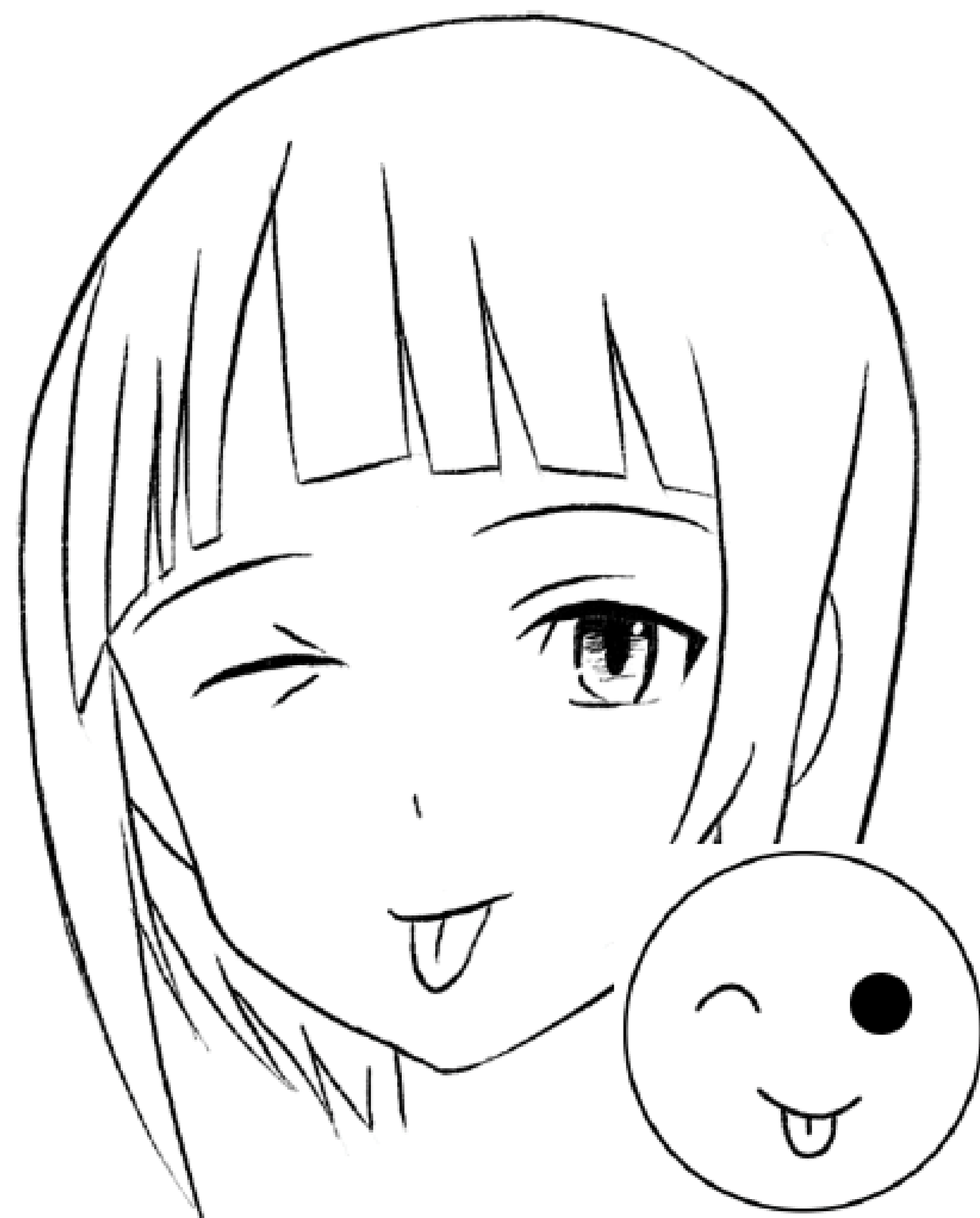
漫画中常常利用简笔画的绘制方法来表现人物的表情，并通过对五官夸张的表现，让人物的表情更加生动、形象，从而将人物内心的情结更好地传达给读者。

简化的表情表现





一个简单的五官变形就能将人物的丰富表情表现出来。



夸张简化的表情表现



尖角眼：表现人物的心理或身体难受、不安、痛苦的情绪。



排线眼：表现垂涎、自我陶醉、自我享受的情绪。



白刀眼：表现愤怒、激烈，比较极端的情绪。



白圆圈眼：表现惊讶、迷茫、无语、内心空白的情绪。



半圆眼：表现人物不爽、心情不佳、生气的情绪。



双直线眼：表现人物大脑空白、惊愕、不可思议的情绪。





桃心眼：表现人物喜爱、渴求、花痴的情绪。



蝌蚪眼：表现无语、内心不以为然，另有想法。



点状眼：表现人物的迷茫、困惑、茫然的心理情绪。



豌豆眼：表现惊讶、惊恐、不可思议的情绪。



倒半圆眼：表现人物幸灾乐祸、假笑等表情。



弯月眼：表现尴尬、失态、纠结、无奈的情绪。

4.2 不同角色的各种表情

在漫画中，表情也会有多种表现形式，不同的表现方式可使人物的表情更加丰富。不同风格漫画的表情表现方式也会不同，时而夸张时而搞怪，使画面中人物的表情更加丰富搞笑。

4.2.1 实战——贵族小姐

不同角色也会有不一样的表情，下面来看看这些角色的表情表现。

实战——开心



1 定义头型，将头发的大致轮廓绘制出来，以确定发型。



2 细化头发的层次感，使头发变得丰富起来，添加人物高兴的表情。



3 擦去多余的线条，给人物添加阴影效果，使画面感增强。

实战——愤怒



1 定义一个侧面头型，用十字线确定五官位置，勾勒出发型的大致轮廓。



2 细化头发，因为是俯视，所以人物头顶的发迹也要绘制出来。



3 添加阴影效果，一个怒目而视的贵族小姐绘制完成。

实战——哭泣



1 用线条勾勒出女孩略微仰视的头部，勾勒出头发的大致轮廓。



2 深入刻画头发，根据基准线绘制出女孩号啕大哭的表情。



3 添加阴影效果，女孩脸颊上因为用力的原因而出现淡淡的红晕。



4.2.2　实战——可爱萝莉

实战——高兴







1 勾勒出一个萝莉的头部，添加长长的发型轮廓，以确定头发的样式。

2 在草图上刻画出人物的线稿，根据基准线绘制出人物开心的表情。

3 添加阴影效果，注意长发的阴影要随着每缕头发的动向来绘制。

实战——伤心







1 勾勒出萝莉的侧面，绘制一只手表示擦着眼泪的动作。

2 用线条勾勒出女孩的线稿，绘制出女孩伤心流泪的表情。

3 整理画面，擦去多余线条，一个忧伤的萝莉绘制完成。

实战——惊讶







1 勾勒出萝莉仰视的侧面，头发向四周散开，以表现人物强烈的情绪。

2 细化头发的线条，使头发丰富起来，添加一个惊恐的表情。

3 整理画面，添加阴影效果，一个受到惊吓的萝莉绘制完成。

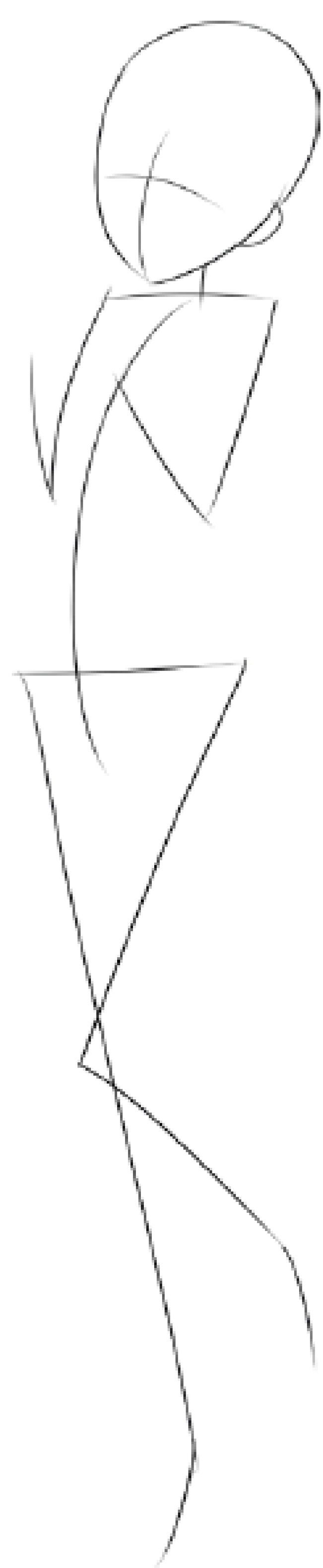
4.3 美少女表情绘制案例

除了人物的表情可传达情绪之外，还有人物的肢体语言。下面通过3个常见的案例来讲解人物表情的绘制方法。

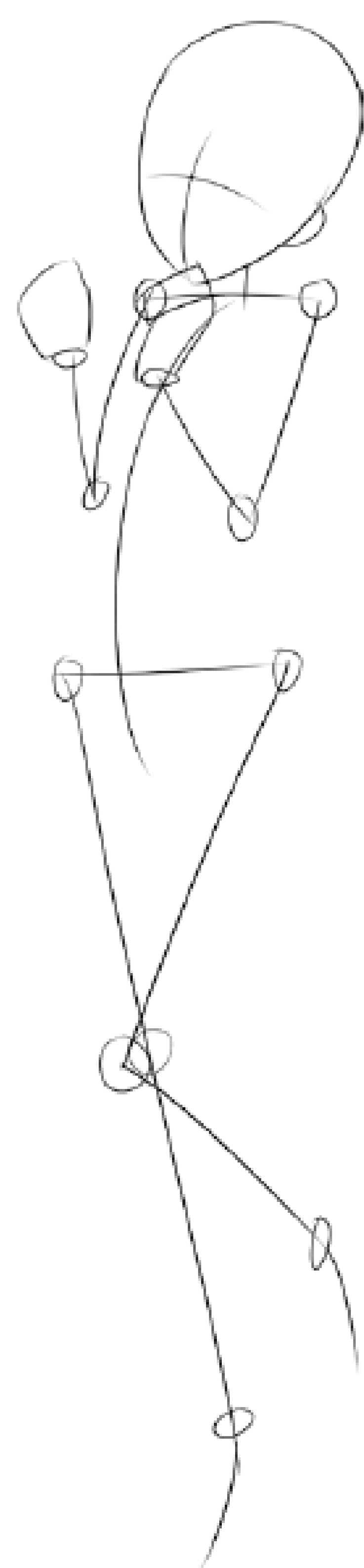
4.3.1 实战——惊讶

人物受惊时一般都会伴随着紧绷的肢体语言来表述人物的内心情绪，如收缩的站姿。

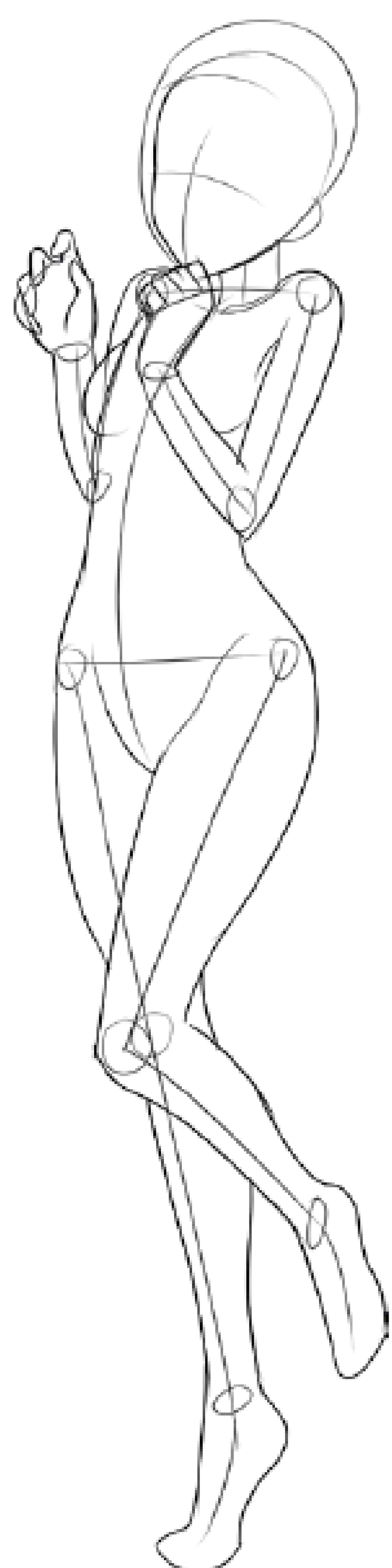
绘制草图



1 用线条勾勒出人物大概的姿势，以此表现出人物动作的骨架。



2 标志出人体关节点，以便后期对人体结构的准确绘制。



3 将人物的形体绘制出来，双肩耸起，一条腿微缩抬起。



4 绘制出受惊的表情和发型，根据形体绘制出服装样式。



整理画面



5 深入刻画，给头发和衣服添加层次，画出服装褶皱。



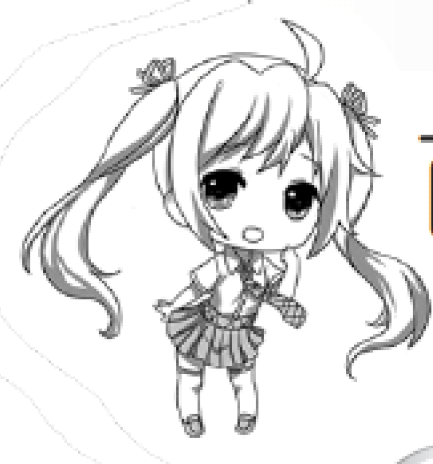
6 用流畅的线条完成线稿的绘制，注意线条要有变化。



7 从头部开始给人物添加阴影，阴影的方向根据眼睛的高光来定。



8 继续绘制出下半身的阴影，使画面感和立体感增强。



9 整理画面，一个站着的美少女绘制完成，少女身着旗袍，瞳孔微缩，嘴巴大张，收缩的动作表现出少女的惊讶。

用收缩的瞳孔和大张的嘴巴表现出人物受惊的表情。

受惊时肩部耸起，手臂收缩，身体处于紧绷状态。



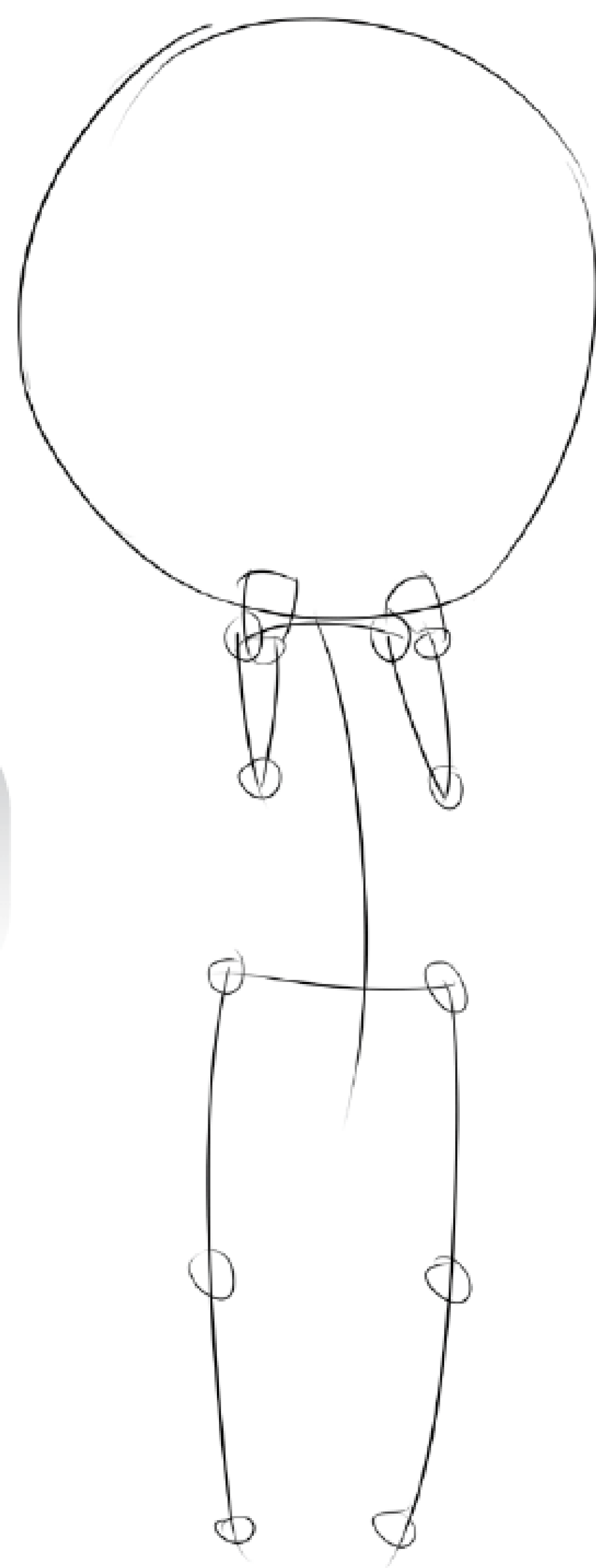
4.3.2 实战——啜泣

人物哭泣时眉头皱起呈八字形，眼睛紧闭，嘴巴张大，嘴角下拉。

绘制草图



1 用线条勾勒出一个站立的动作。



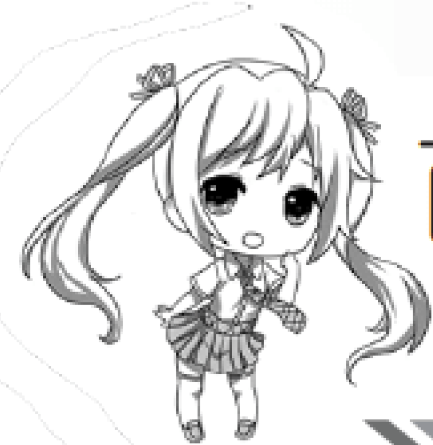
2 画出人体骨结点和手掌的大致形态。



3 在上一步的基础上丰富人体绘制，画出十字线，确定五官位置，人物要画得饱满。



4 给人物设计出发型，画出人物哭泣的表情，注意眉毛和嘴的绘制。



整理画面



5 在人体的基础上给人物设计出服装样式。



6 详细画出人物表情，注意眼睛的绘制。



7 根据草图将线稿描绘出来，要注意画面整洁。



8 根据眼睛的高光来确定阴影方向，给人物添加阴影。

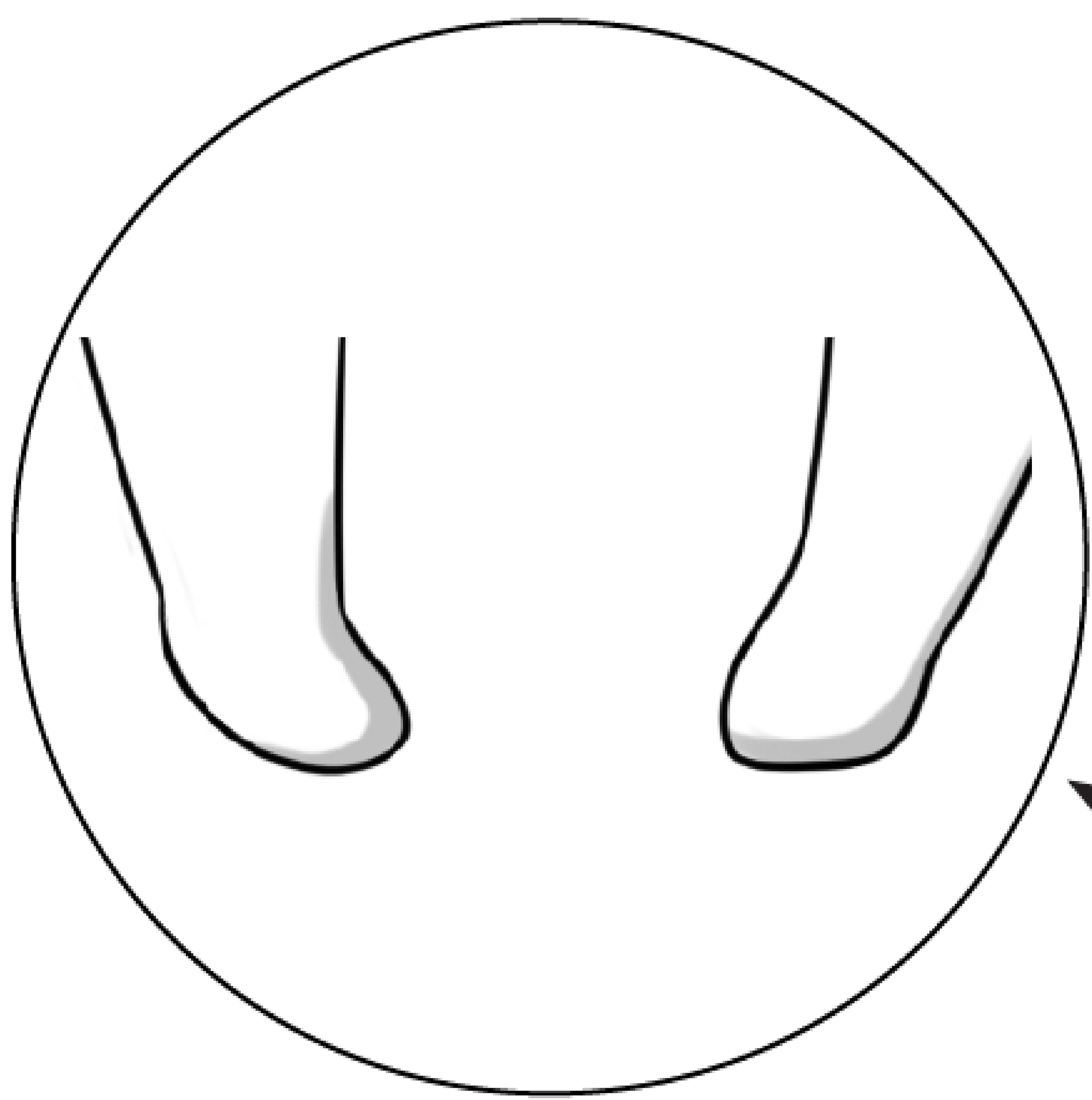


9 清理干净画面，最终效果图完成。这是一个女孩哭泣的表情绘制，眼角带泪，肩膀微缩，显得十分可怜。

整个哭泣的面部表情都是呈现压扁的状态，表现人物极度伤心而使面部扭曲。







人物两脚呈现内八字状，也是人物害羞、可怜的一种表现。

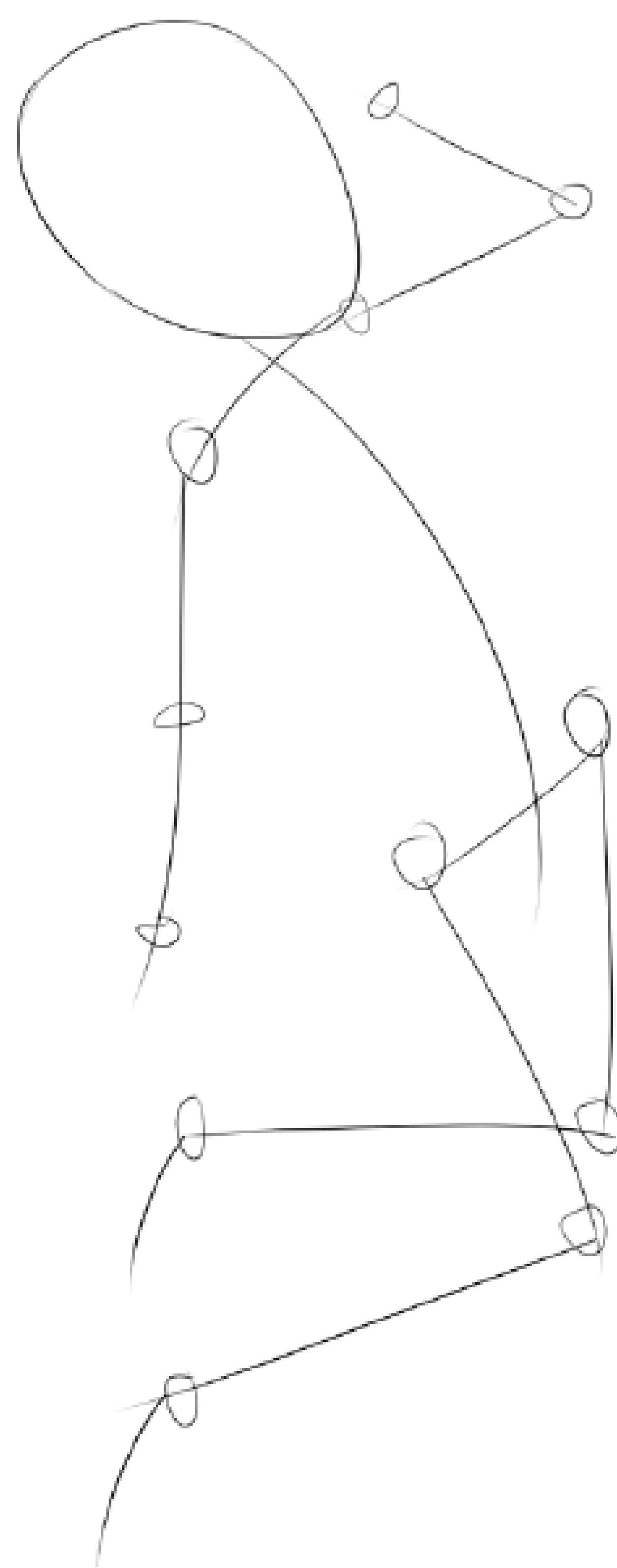
4.3.3 实战——大笑

人物大笑的时候眉毛挑高，眼睛眯起呈向上的弧度，嘴巴张开大笑。大笑时，一般的动作相对比较大。

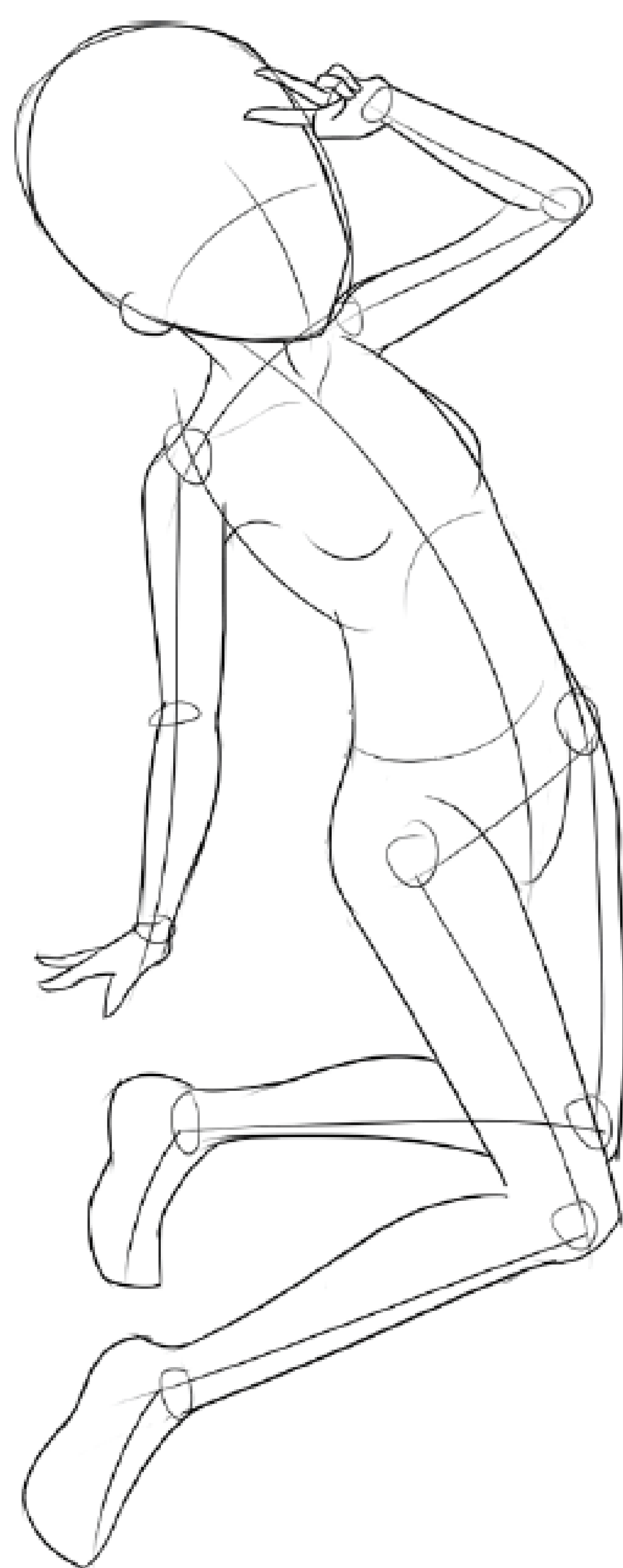
绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致动作，这是一个俯视的角度，人物的头部仰视着。



2 用小圆圈标记出人物关节的位置，以便后续对人体结构的绘制。



3 在上一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意女性身体结构的特有表现。



4 根据身体结构给人物添加头发和衣服的样式，注意衣服要根据人体结构来绘制。



整理画面





5 继续给衣服和头发添加细节部分，使画面更加完整。

6 用流畅的线条完成线稿的绘制，注意线条要有变化。





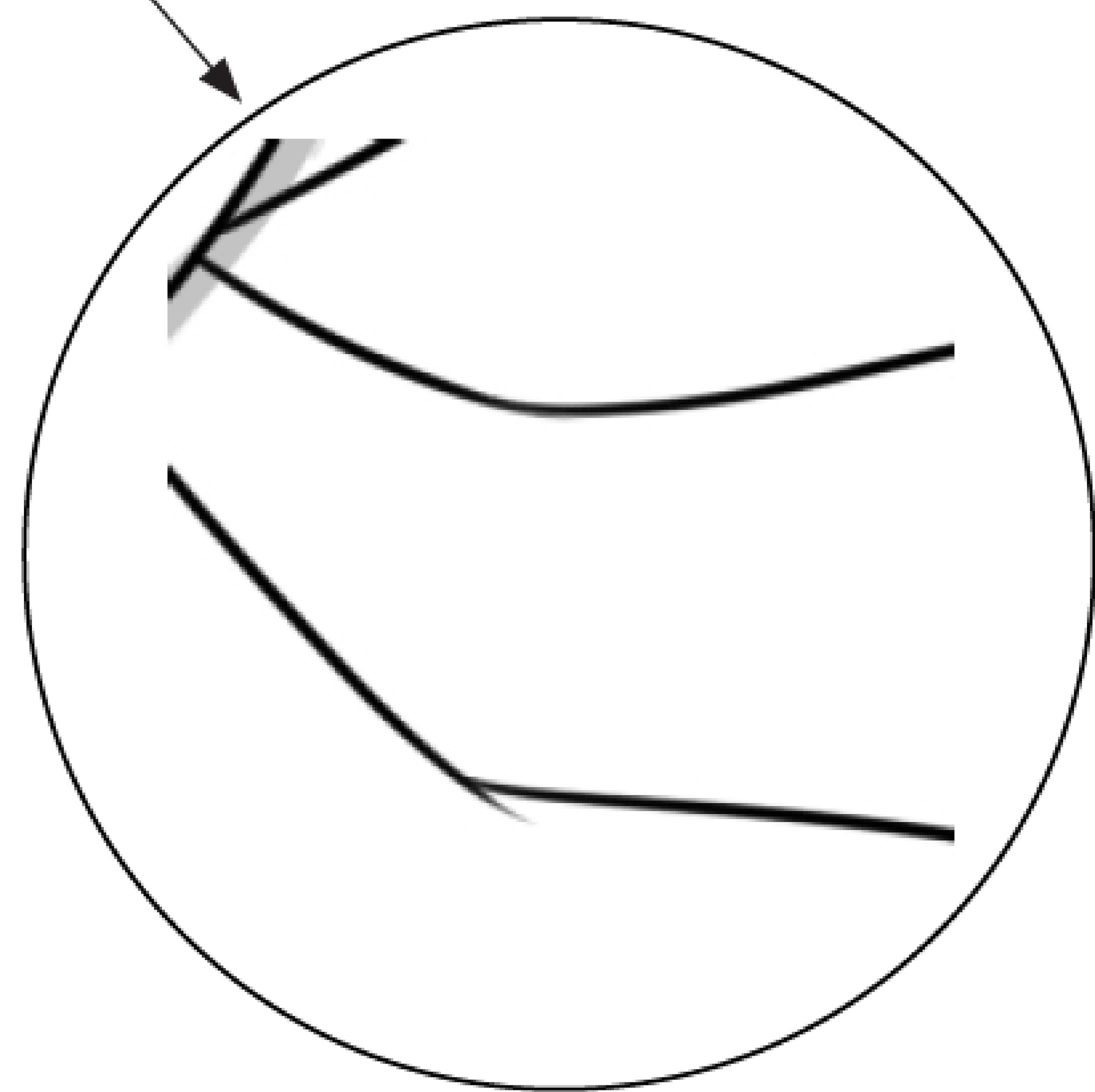
7 给人物头发和衣领的部分添加阴影，头发阴影要根据发丝的走向来绘制。

8 继续绘制人物下半身的阴影效果，注意阴影的绘制要与上半身相一致。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个女孩开心大笑的表情绘制，女孩摆了一个剪刀手的姿势，欢快地跳起来，非常可爱。



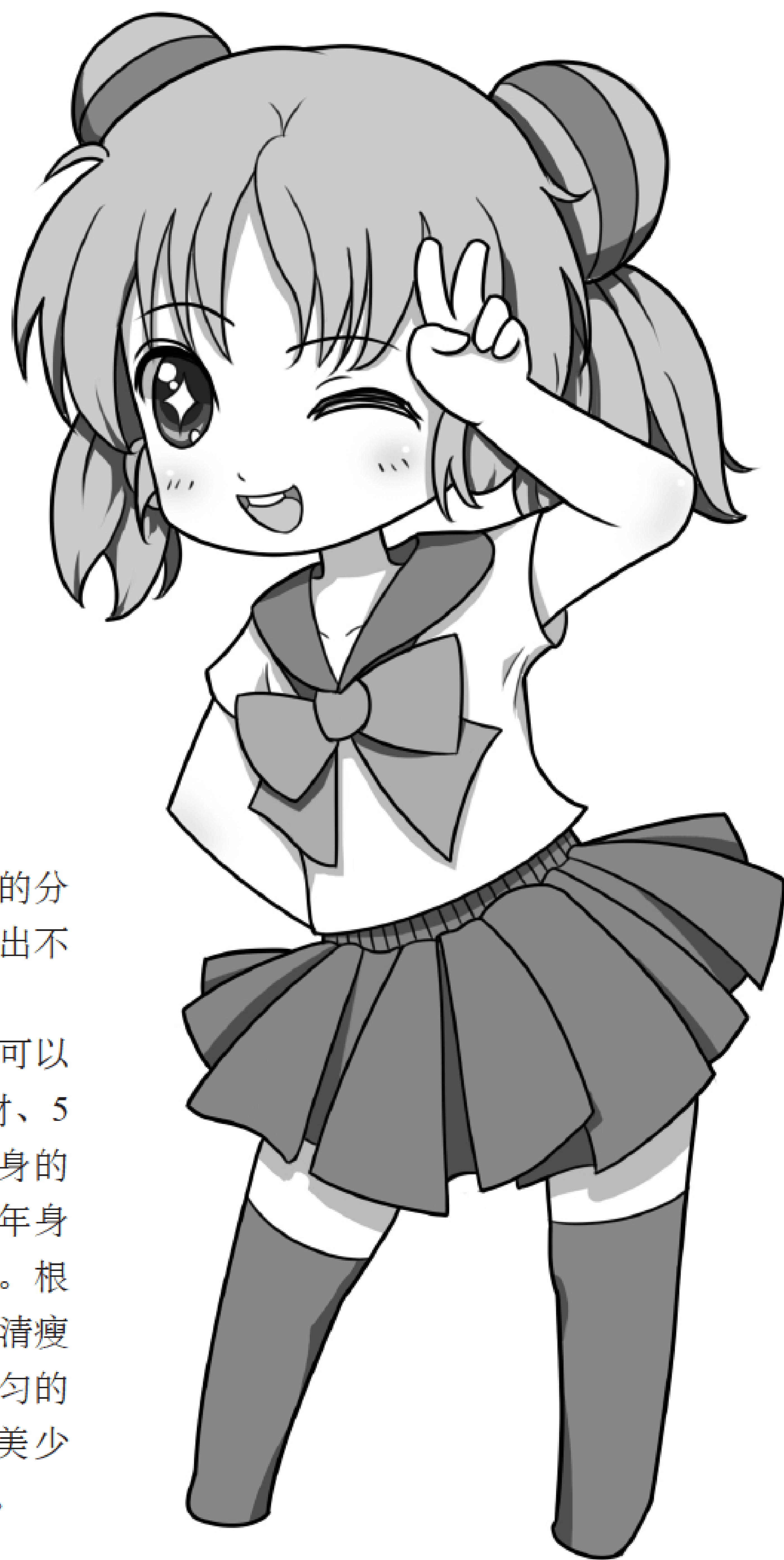
注意大笑时的表情绘制：嘴巴张开、眉毛上扬，配上一些腮红，显得女孩非常的可爱。



注意绘制百褶裙时，裙子褶皱的绘制，以及其中的线条穿插。

第5章

形体结构的多种绘制技法



通过前面身体部位的分解，本章将用实例塑造出不同身材的美少女形象。

根据美少女的身高可以表现出3头身的Q版身材、5头身的儿童身材、6头身的少女身材、7头身的青年身材、8头身的模特身材。根据不同体型可以表现出清瘦柔弱的美少女、身材均匀的美少女、丰满性感的美少女、体型健壮的美少女。

5.1 认识人体的基本结构

人物的身体主要由骨骼和肌肉构成。漫画中的人物虽然看不到这些骨骼，但骨骼却起着决定性的作用，要正确地绘制出漫画人物的身体，首先就要了解人物的身体结构，并且能够熟练地掌握漫画人物的身体特点。

5.1.1 人体的骨骼

骨骼是漫画绘制时看不到的部分，但决定了人物的身高和形态，而漫画人物的体态都是以现实人体的基本结构为基础的，所以在学习绘制人体前，首先要了解人体的基本骨骼构成。在结构中，人体的骨骼主要起支撑作用，由各种不同的形状组成，属于人体运动系统的一部分。

头骨
胸骨
锁骨
肋骨
肱骨
脊椎
桡骨
尺骨
髋骨
腕骨
尾骨
指骨
股骨
髌骨
腓骨
胫骨
脚骨
桡骨
胯骨
胫骨



5.1.2　人体的肌肉

人体的肌肉是附着在骨骼上的，肌肉与骨骼的结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓线条的外形，了解以下肌肉的结构可以帮助我们更好更快地掌握人体的基本形态。

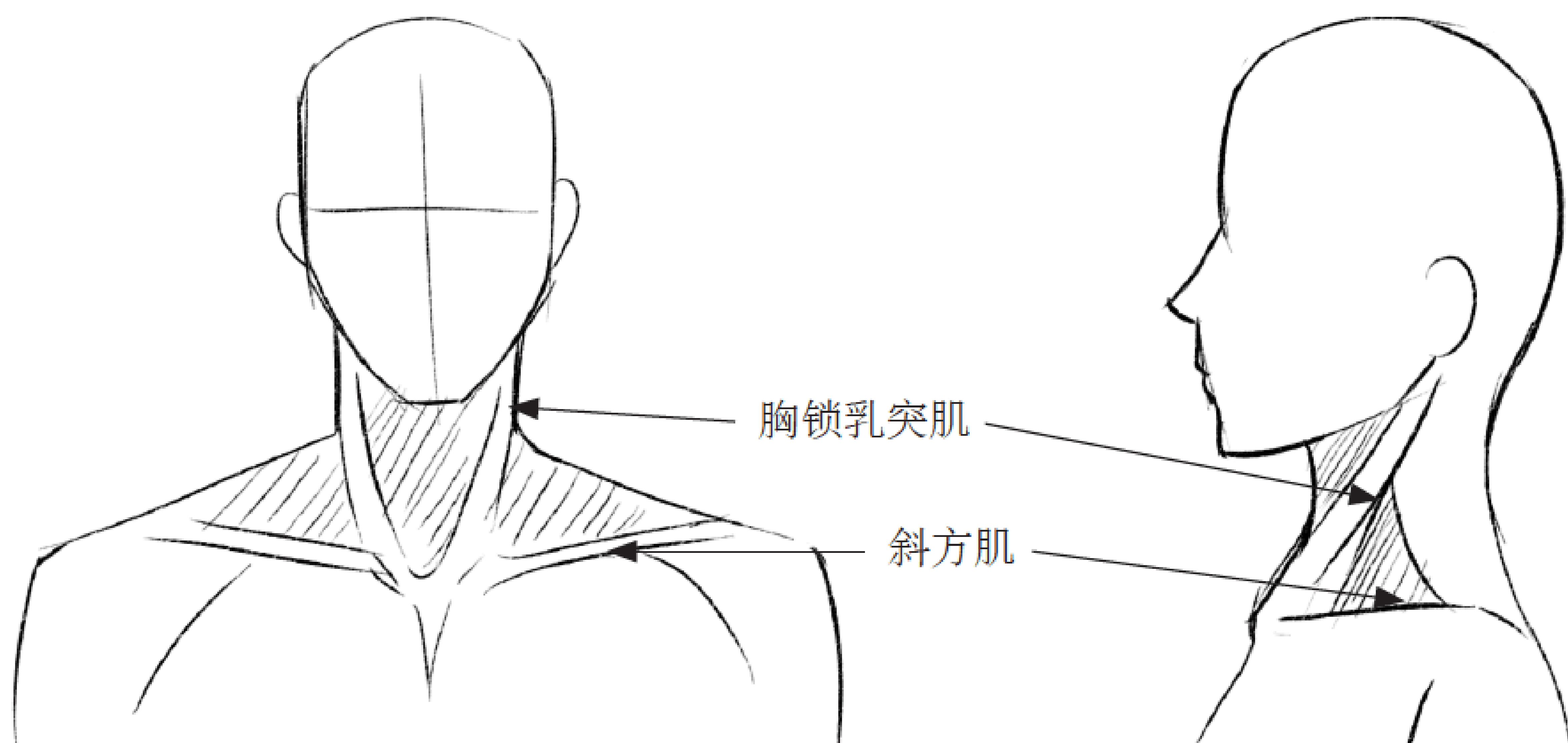
斜方肌
肩锋
胸大肌
肱二头肌
三角肌
旋肌
腹外斜肌
腹肌
缝匠肌
股直肌
股外肌
股内肌
胫骨前肌
腓骨长肌
腓肠肌
比目鱼肌
胸锁乳突肌
斜方肌
冈下肌
肱三头肌
背阔肌
臀大肌
股二头肌
腓肠肌

5.2 人体各部位的绘制方法

除了人物的头部以外，人体就是绘制漫画人物时最重要的部分了，它可以表现出角色的年龄、性别以及性格，若比例正确，身姿优美的人体会使角色更加有魅力。下面就来看看人体各部位如何绘制。

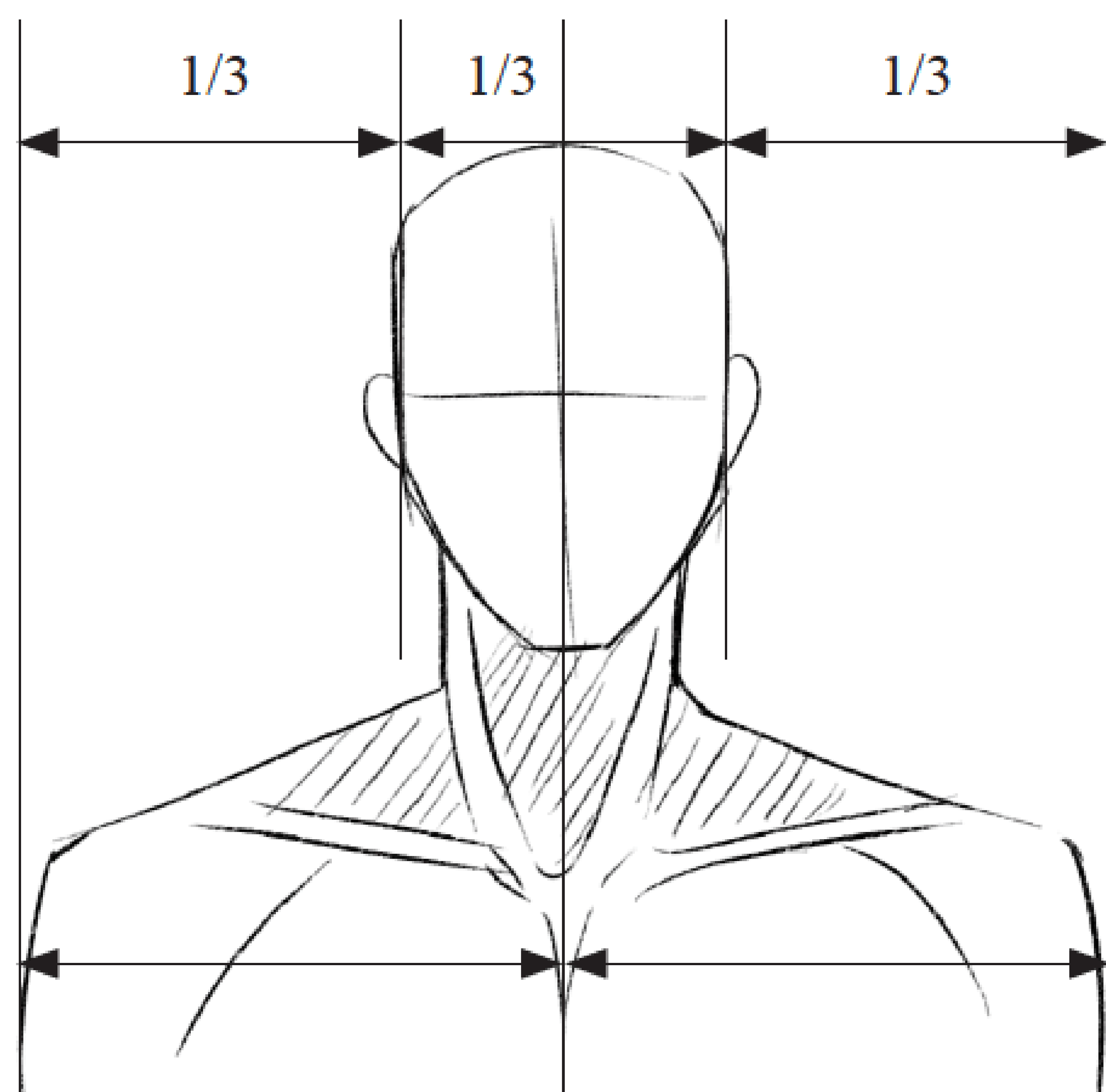
5.2.1 颈部和肩膀的构造与绘制方法

绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它的构造，下面就来看看如何表现人物的颈部和肩膀。



人体颈部和肩膀的正面结构图　　人体颈部和肩膀的侧面结构图

脖子是连接头部和身体的重要部位，了解脖子的运动对表现人物的表情和动作有很大的帮助。而肩膀是两只手臂重要的连接处，两肩的关节可以使手臂做出许多动作，使人物的肢体语言变得丰富，所以了解颈部和肩膀的构造是很关键的。



头颈肩比例图

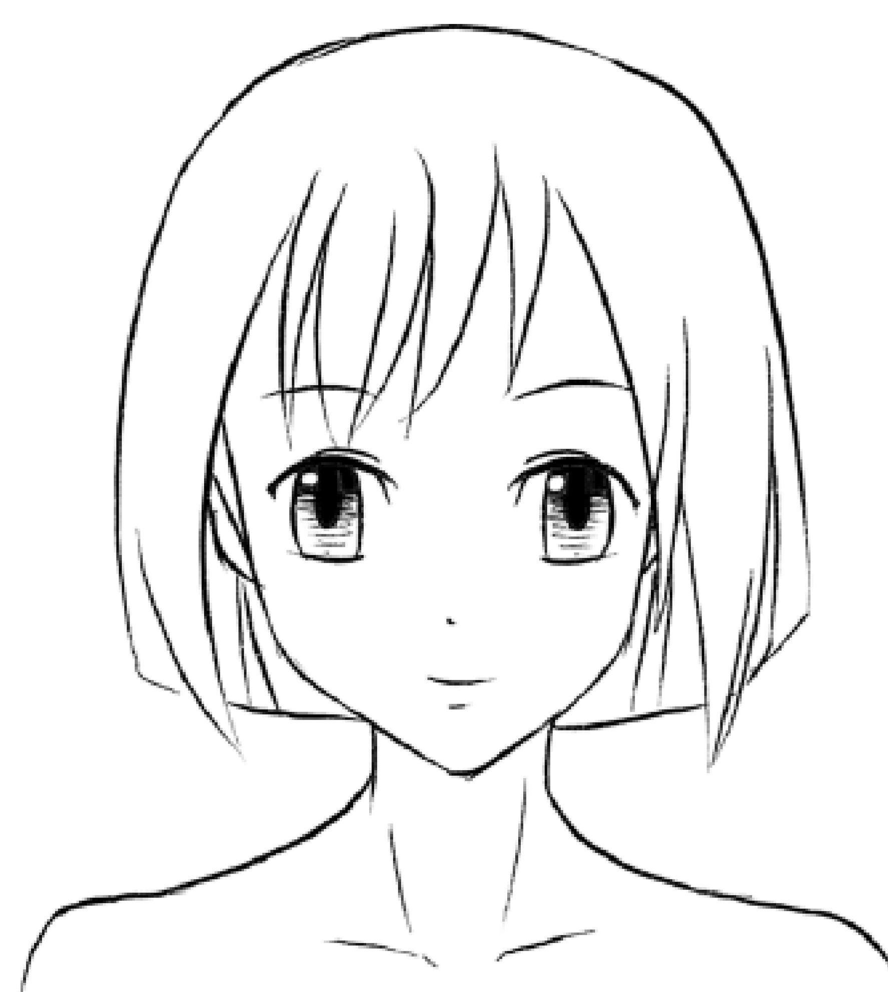


角色示意图

正常的人体肩宽等于3个头部的宽度，并以中心线为基准左右对称。女性的肩膀相对于男性来说会比较窄，绘制时，注意肩膀的对称性和斜方肌的连接。

不同年龄的角色，肩膀的宽度有差异


幼儿的肩膀可表现得较窄，约为1.5个头宽。


少女的肩膀较瘦弱，宽度适中。


成年女性的肩膀要绘制得宽一些。

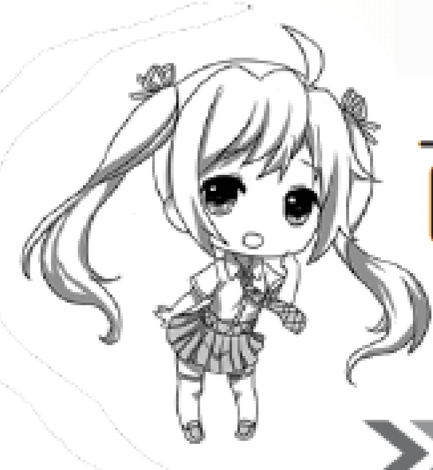
脖子与肩膀的表现


正面表现：头部保持正面时，颈部的肌肉是放松的。

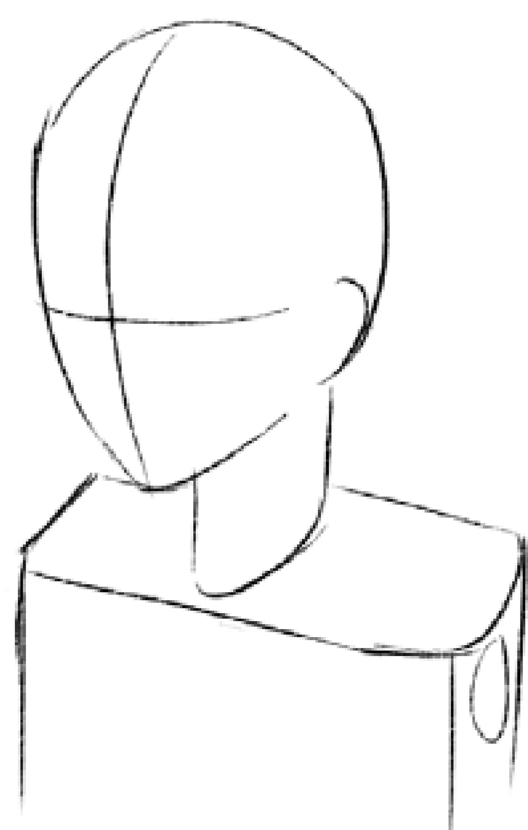

歪头表现：头部左右歪时，一边的颈部肌肉收缩起来，另一边呈拉伸状态。


抬肩表现：颈部肌肉同样会像歪头时收缩和拉伸，肩膀抬起。

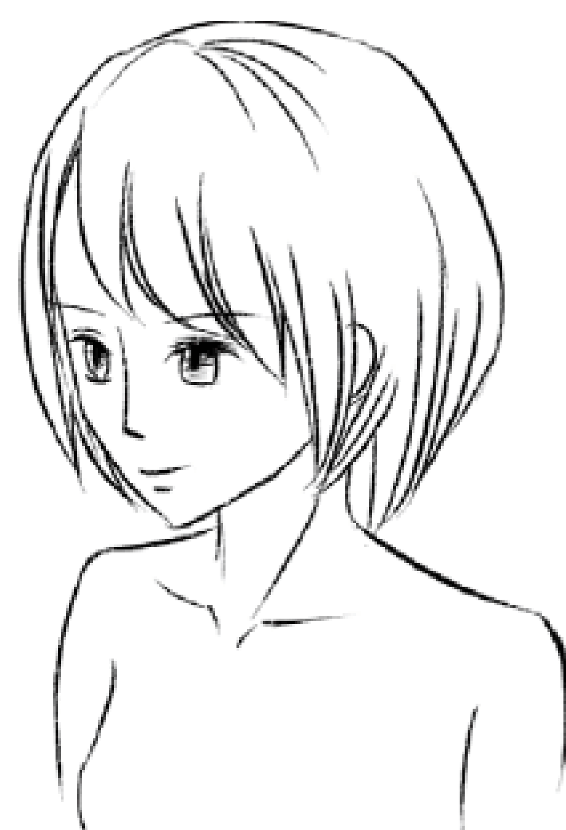

转头表现：头部左右转动时，颈部的肌肉会随之运动。



实战——半侧面的半身像绘制





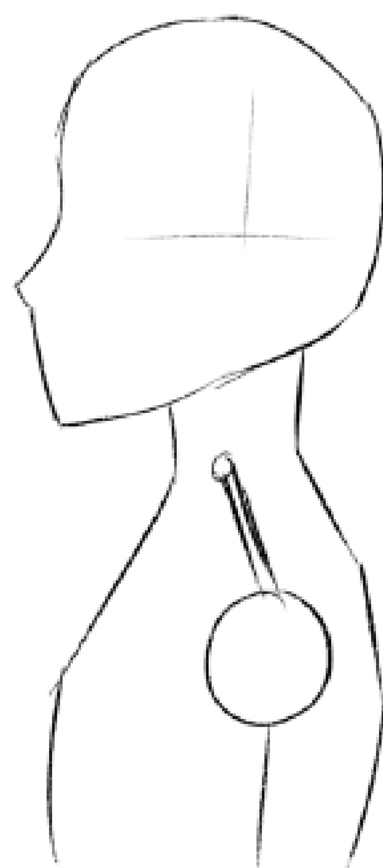


1 绘制出人体结构图，标出五官基准线。

2 根据人体结构图绘制出人体形态。

3 细化人物的头发，绘制出五官。

实战——正侧面的半身像绘制





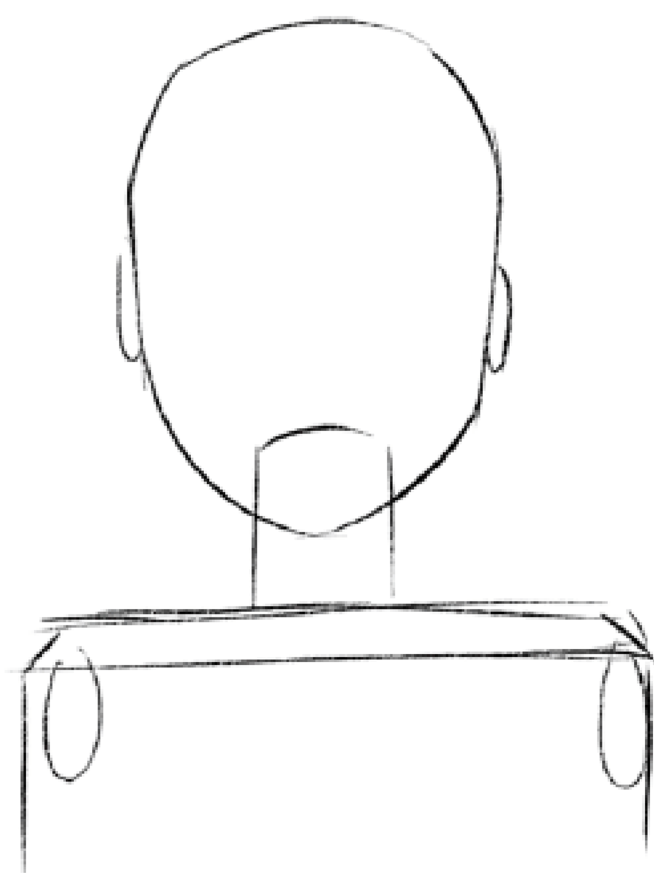


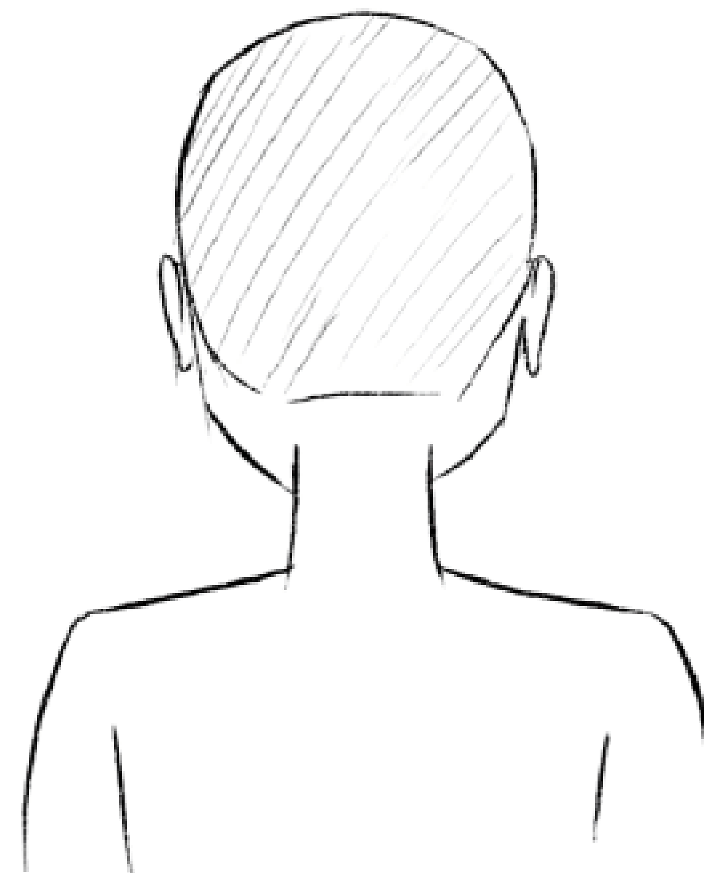
1 绘制出侧面人体的大致结构图。

2 将人物的侧面样式绘制出来。

3 刻画出人物的头发和五官。

实战——背面的半身像绘制





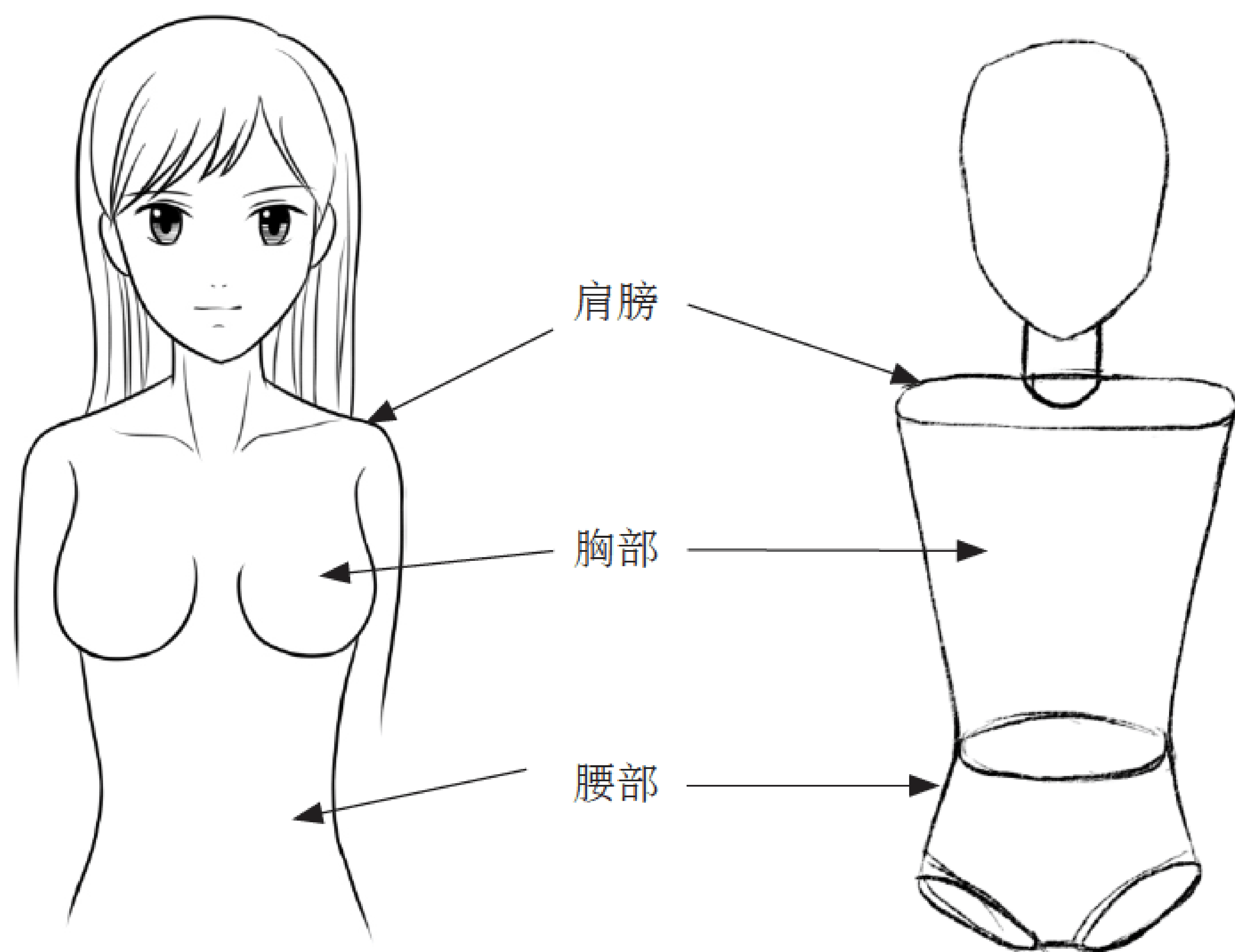
1 将人物背面的结构体绘制出来。

2 在结构体的基础上绘制出人体。



5.2.2 躯干的表现与绘制方法

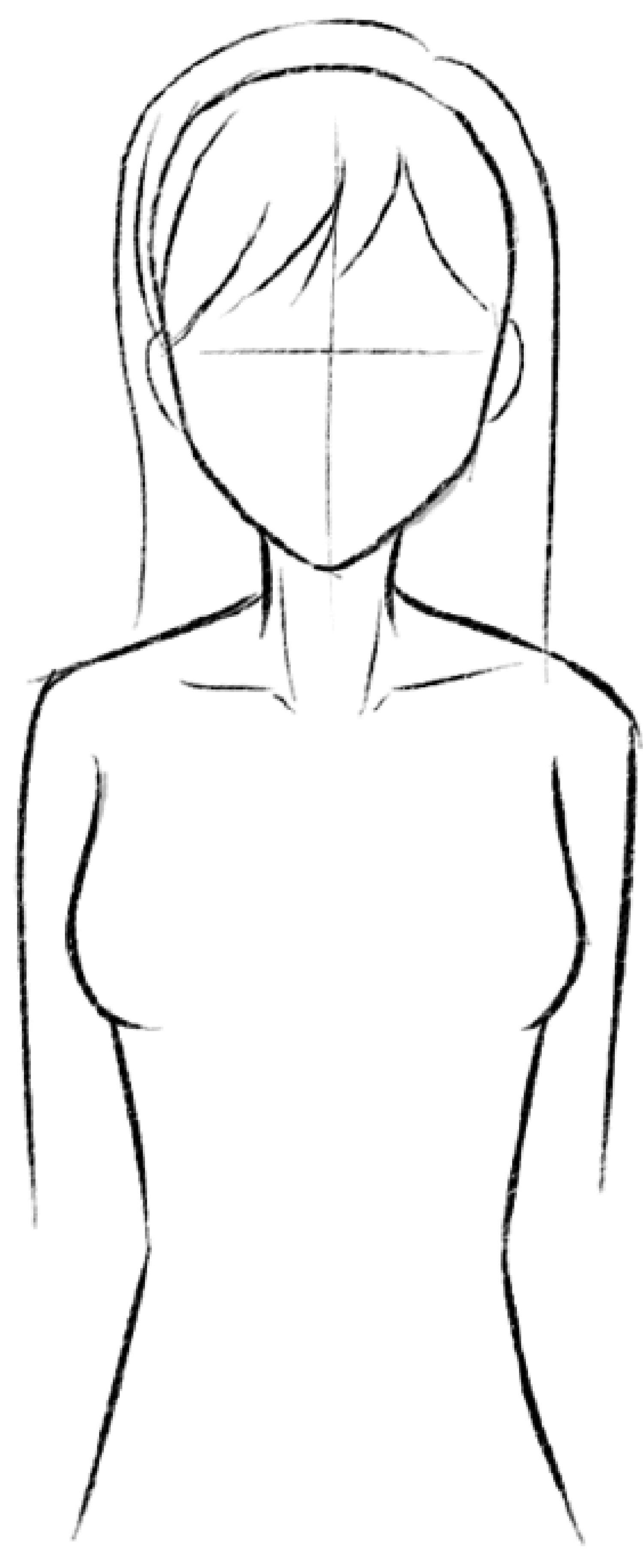
躯干是人体最主要的部分，它起着承上启下的作用，也控制着整个身体各部位的动作。要注意表现出躯干的立体感和体积感。下面就来看看如何绘制人物的躯干部分。



利用圆柱体绘制出人体结构图来分别表现人物的头部和躯干，表现躯干的圆柱体是上宽下窄的。

实战——人体躯干的大致绘制流程





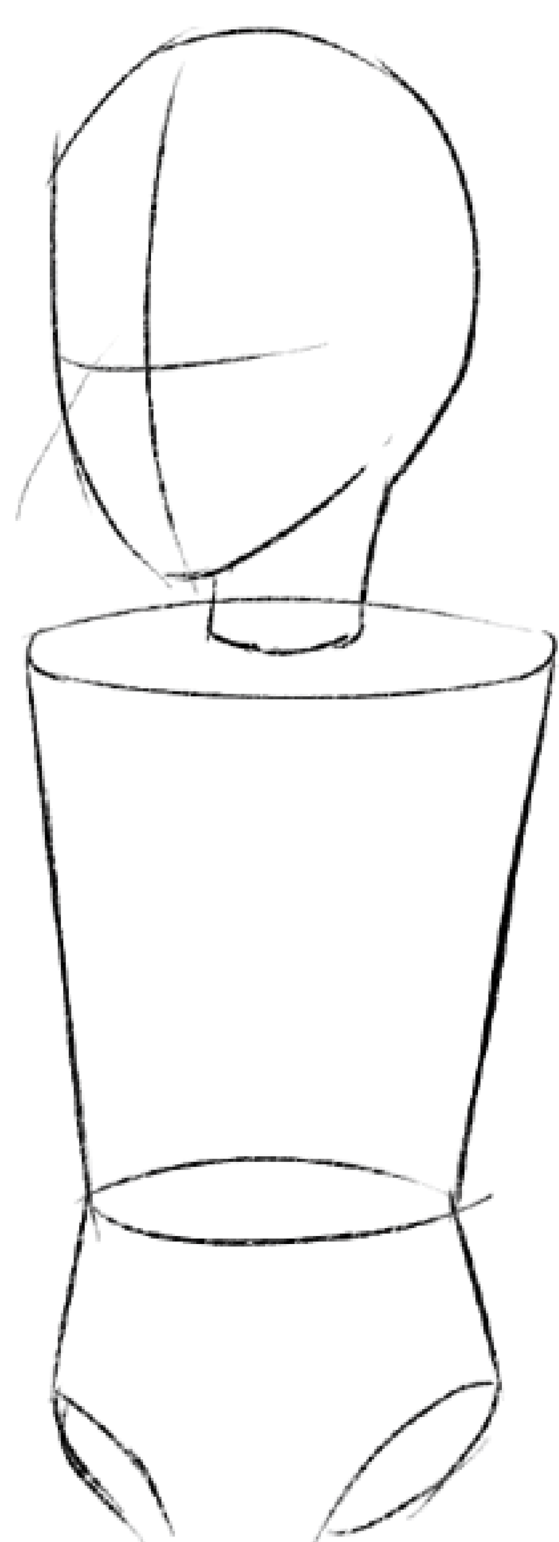


1 利用圆柱体绘制出人物的躯干，注意女性身躯的曲线感要表现出来。

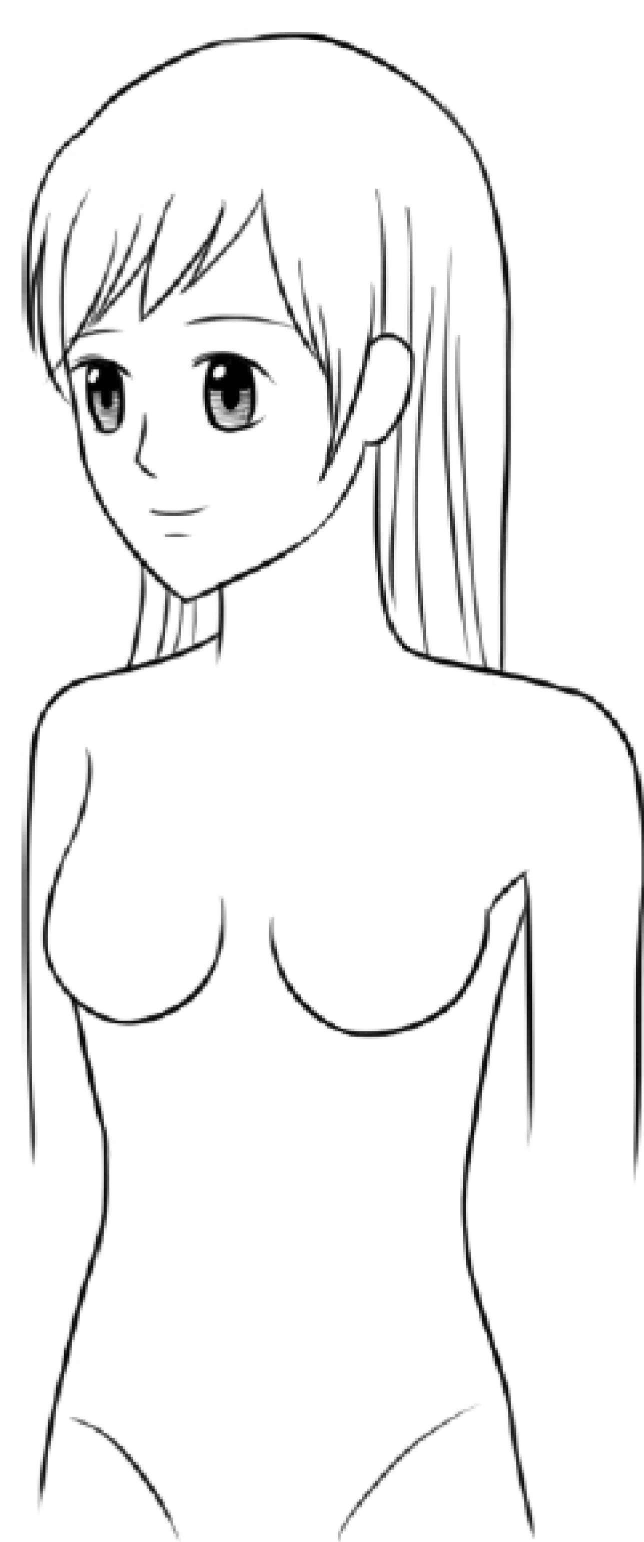
2 细化躯干的细节部分，将头发的大致样式绘制出来。

3 细致地画出人物躯干结构，将五官绘制出来，人物的躯干绘制完成。

实战——躯干半侧面的绘制流程





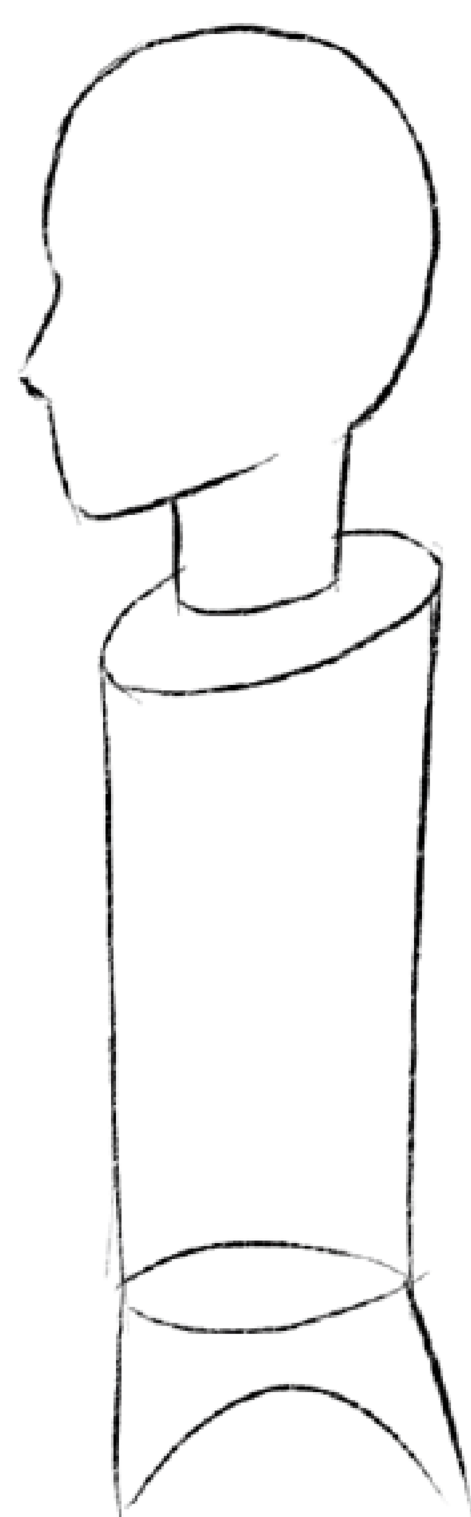


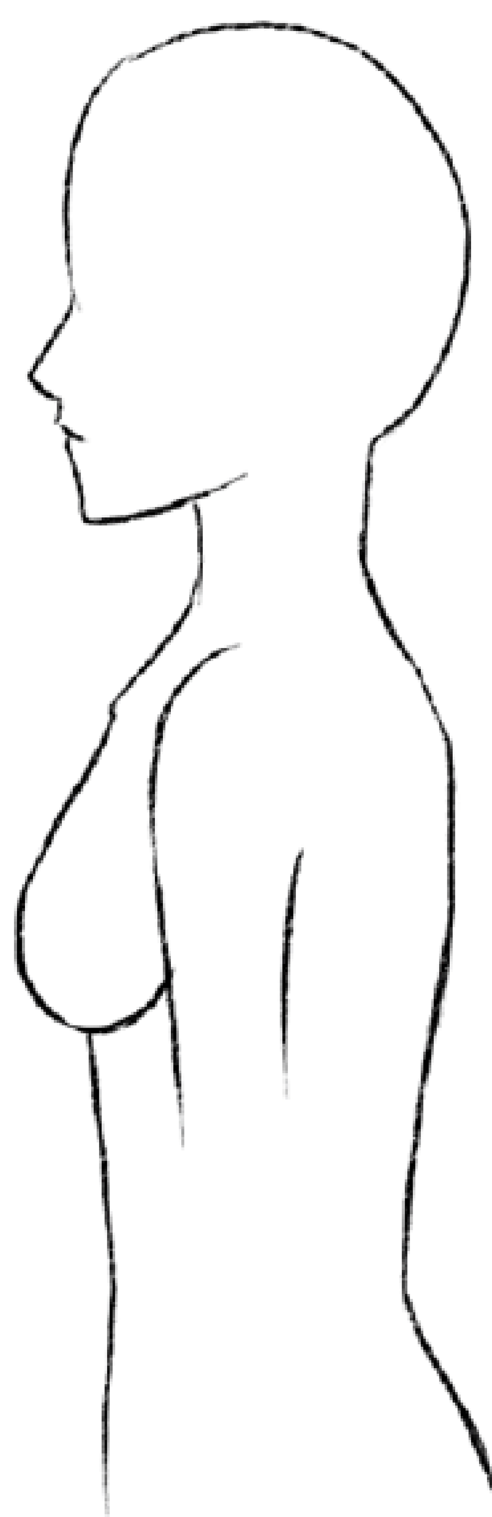
1 人物侧面的躯干呈现出圆柱体加上有厚度感的三角体。

2 根据躯干结构图绘制出人物的身躯，注意半侧面的肩部两边不对等。

3 绘制出人物的头部，完善人物的躯干，保持线条的整洁。

实战——躯干正侧面的绘制流程







1 正侧面的躯干形体如一个侧面的圆柱体，利用侧面圆柱体的厚度感表现人物身躯。

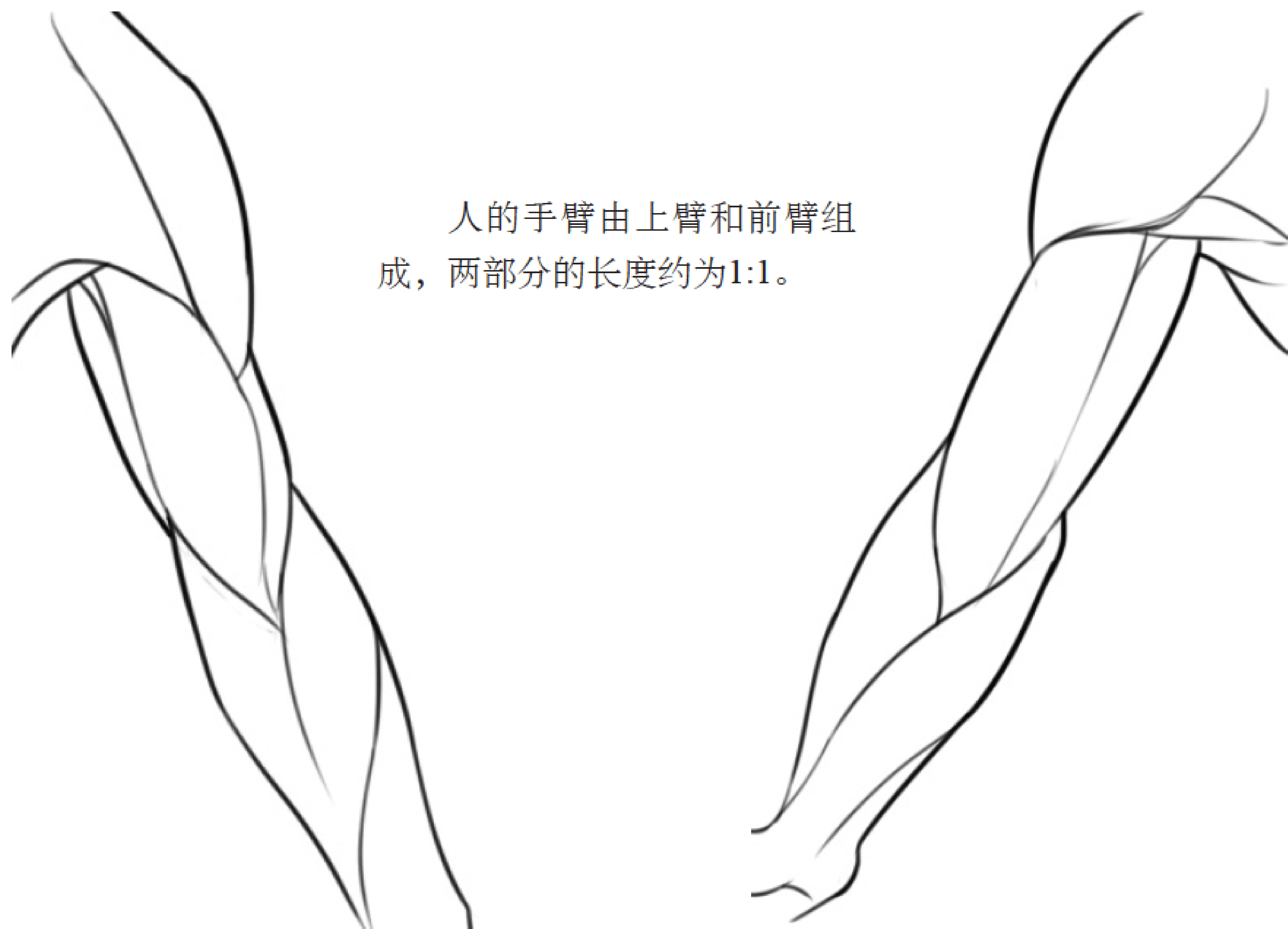
2 根据圆柱体绘制出人物的侧面躯干，注意锁骨和胸部的侧面形态要绘制正确。

3 完善人物的头发和五官，侧面的眼睛呈现三角形状，头发要表现出人物头部的立体感。

5.2.3　手臂和手的表现与绘制方法

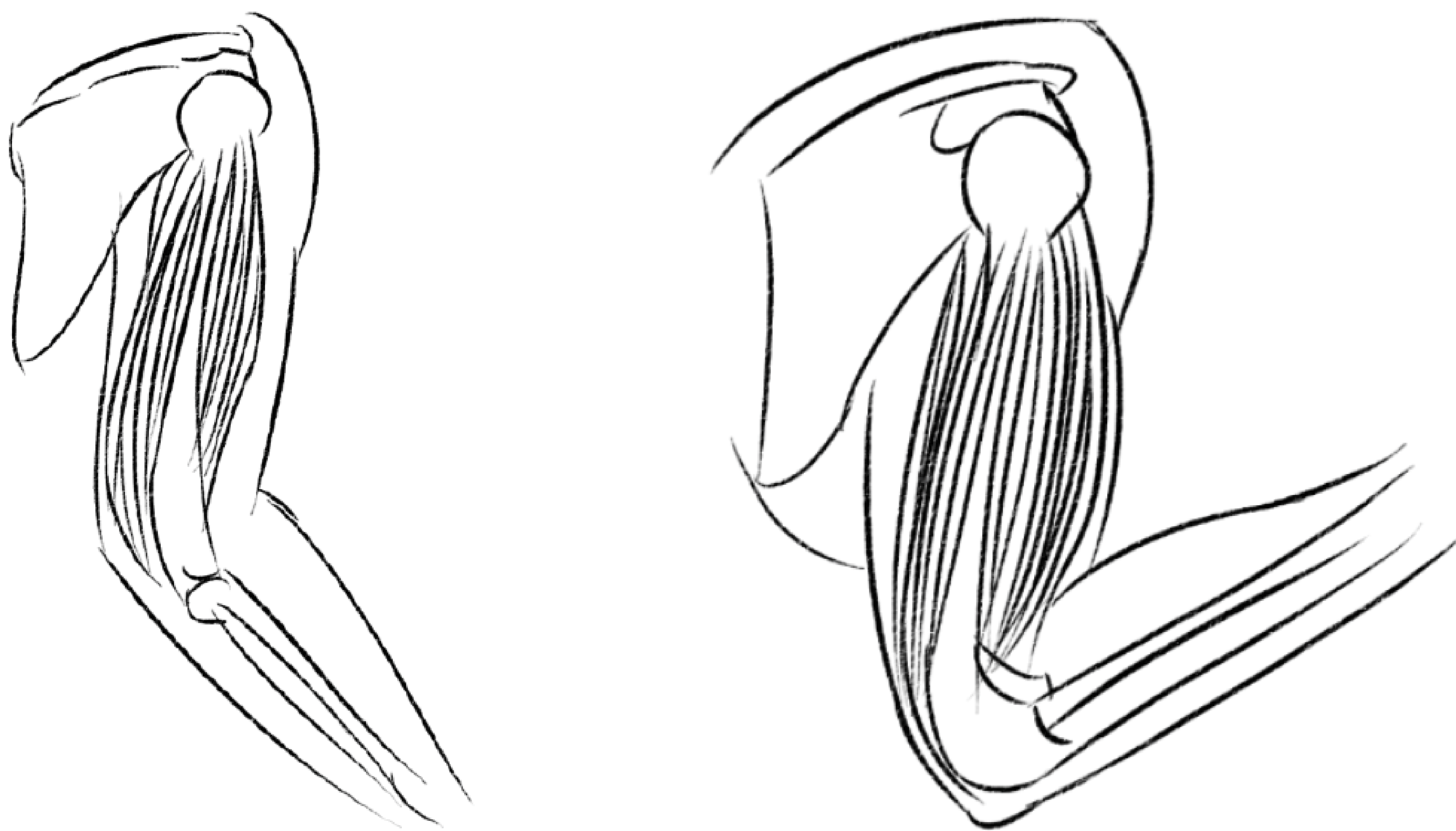
手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，下面就来看看如何绘制手臂和手。

手臂的绘制



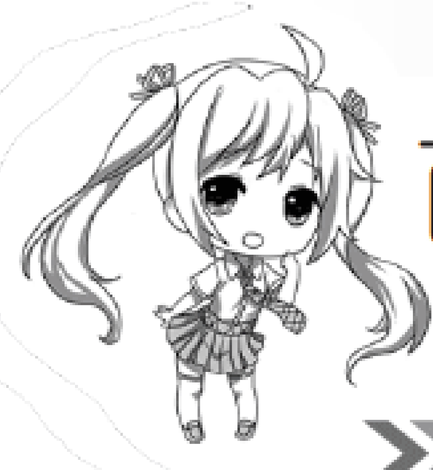
人的手臂由上臂和前臂组成，两部分的长度约为1:1。

注意手臂肌肉的穿插结构，女性的手臂肌肉不是很发达，手臂比较纤细，所以在绘制时不用把肌肉绘制得太明显，但是必须正确理解手臂肌肉结构，才能绘制准确。



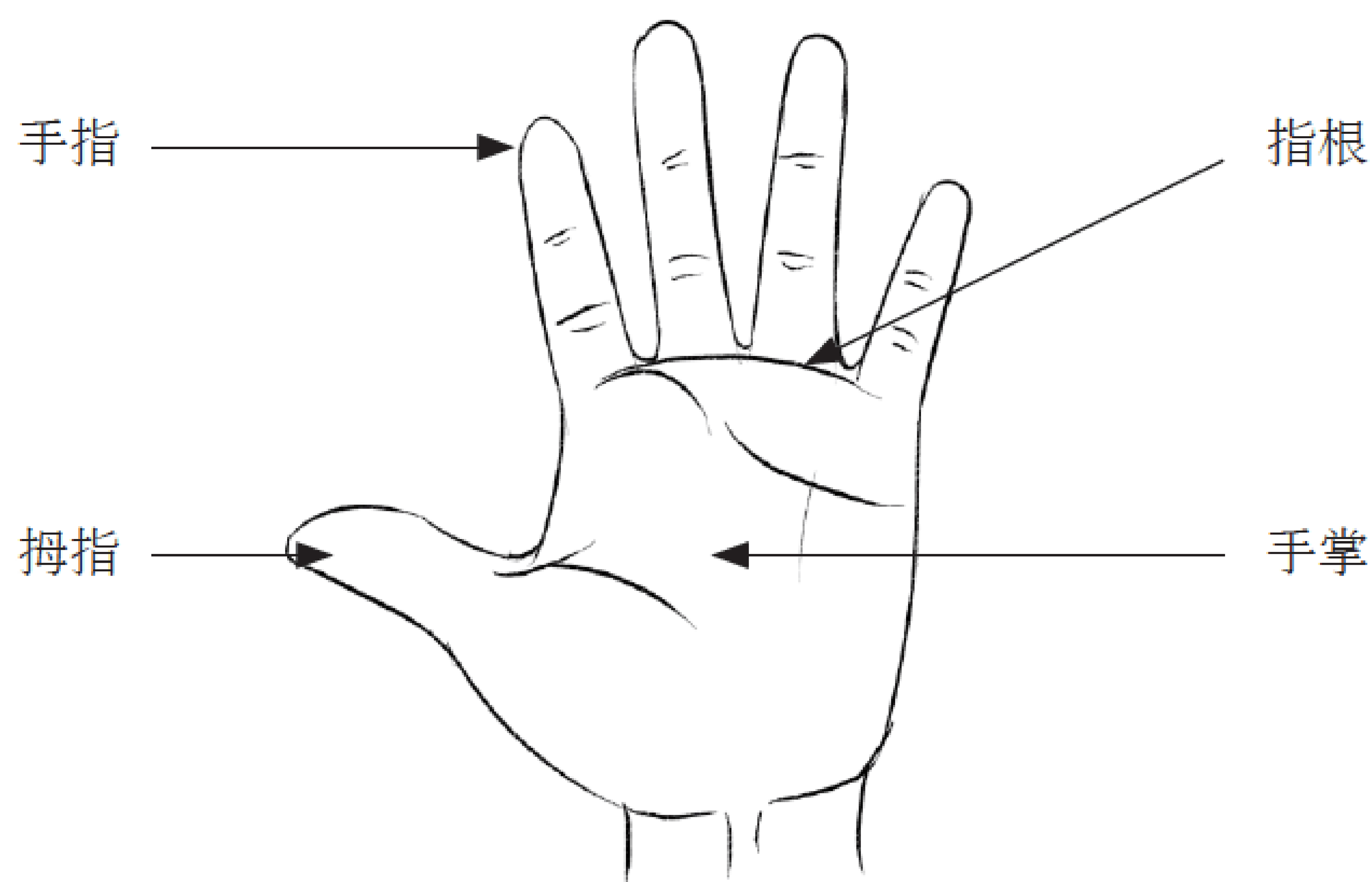
肱二头肌的大小决定手臂的强弱。

手臂弯曲时，肱二头肌收缩突起，这种现象只有强壮的手臂上容易看见，这就是肌肉发达的表现。

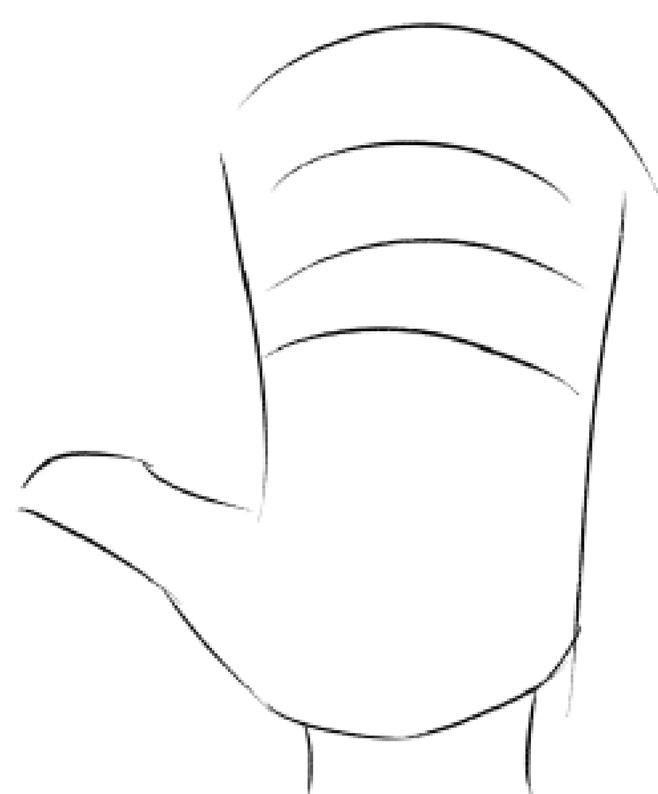


实战——手的绘制

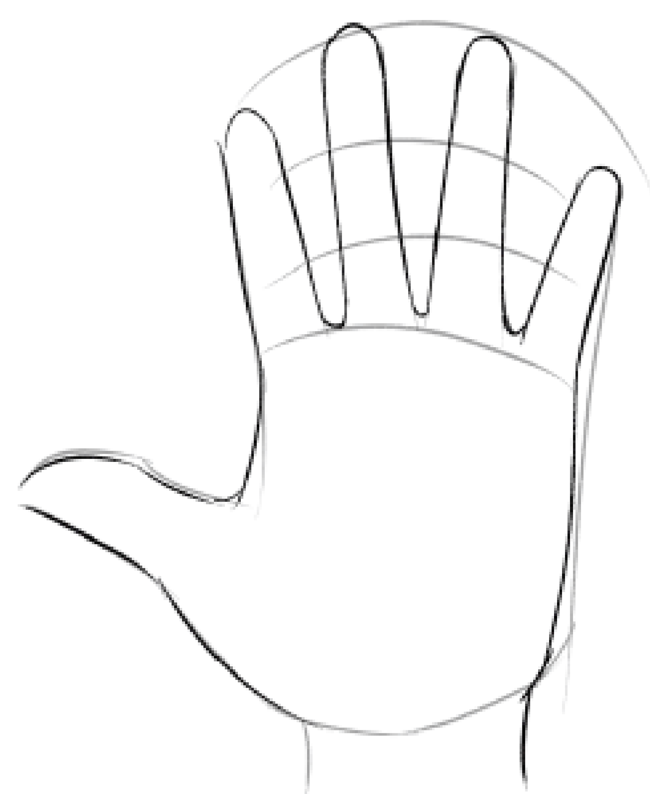
手是由手指和手掌构成，手指可以独立运动，能做出各种微妙的动作，把握好手的结构，并且灵活运用就能随心所欲地绘制出各种形态的手。



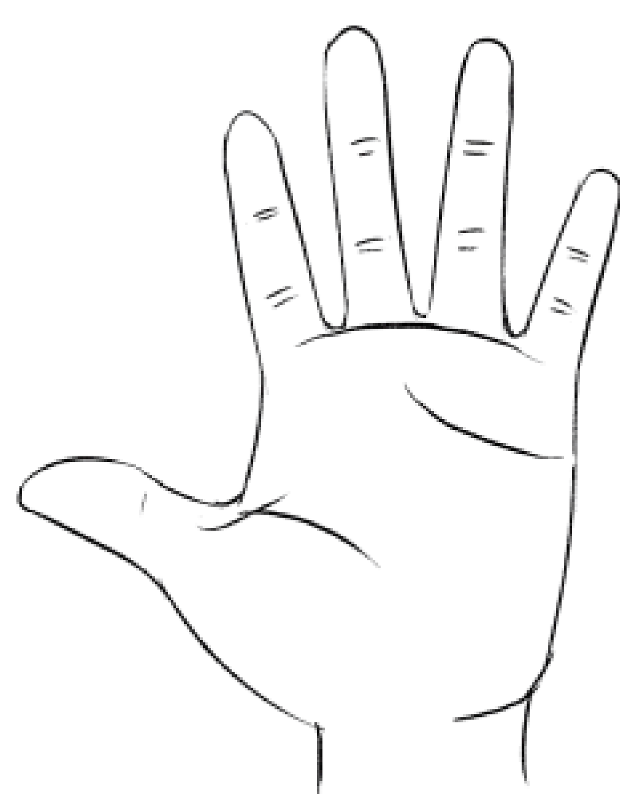
绘制手时，为了更好地掌握形态动作，可将手分为4个区域绘制出大致轮廓，再慢慢进行细化。绘制时要注意每根手指关节的动作变化，大拇指左右摆动，其他4根手指前后摆动。



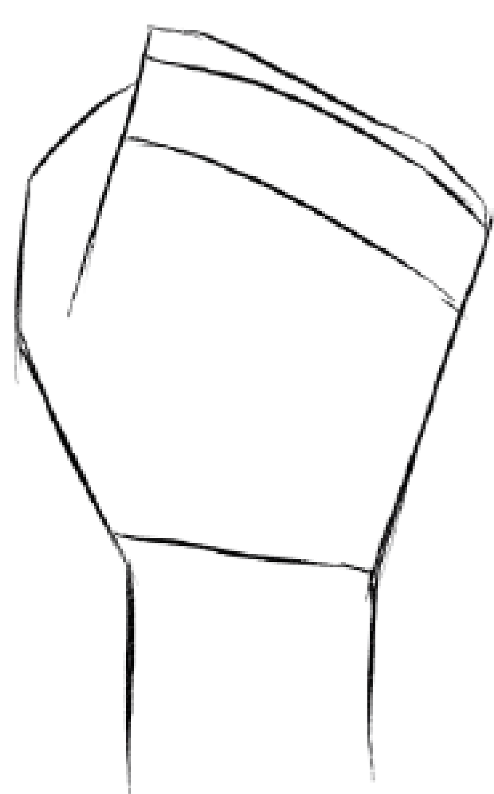
1 勾勒出手掌的4个区域。



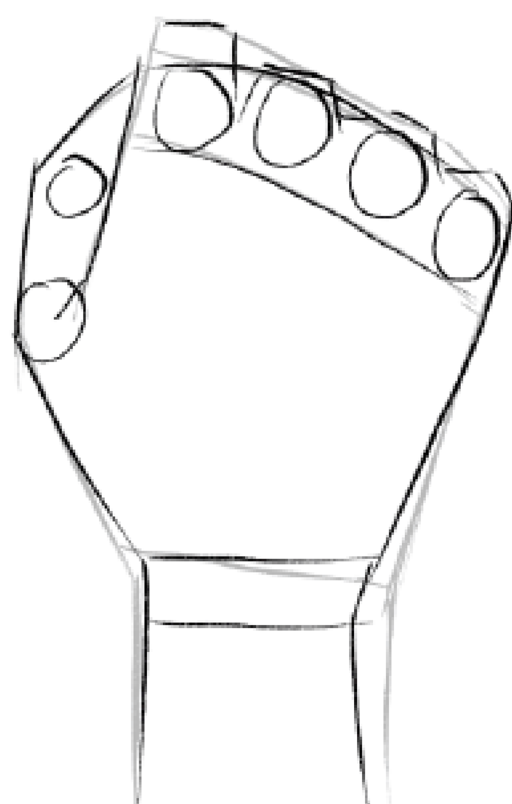
2 根据关节的位置绘制出5根手指。



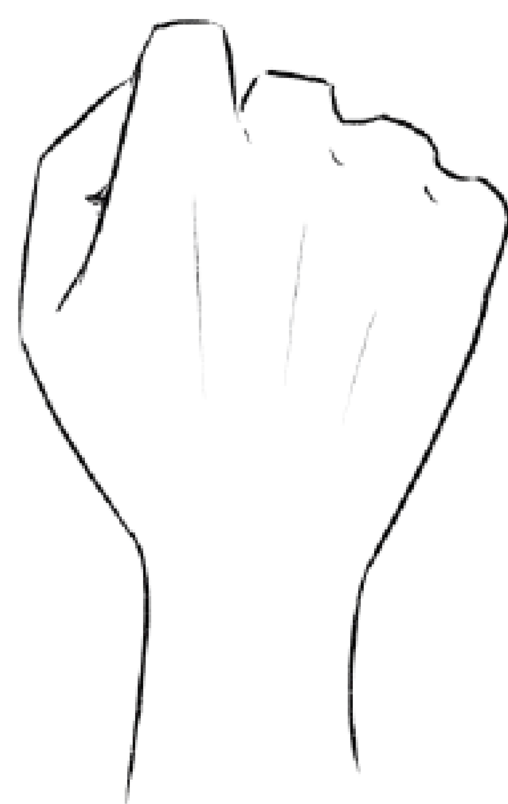
3 给手指的关节处添加纹理。



1 勾勒出手握拳的结构图。

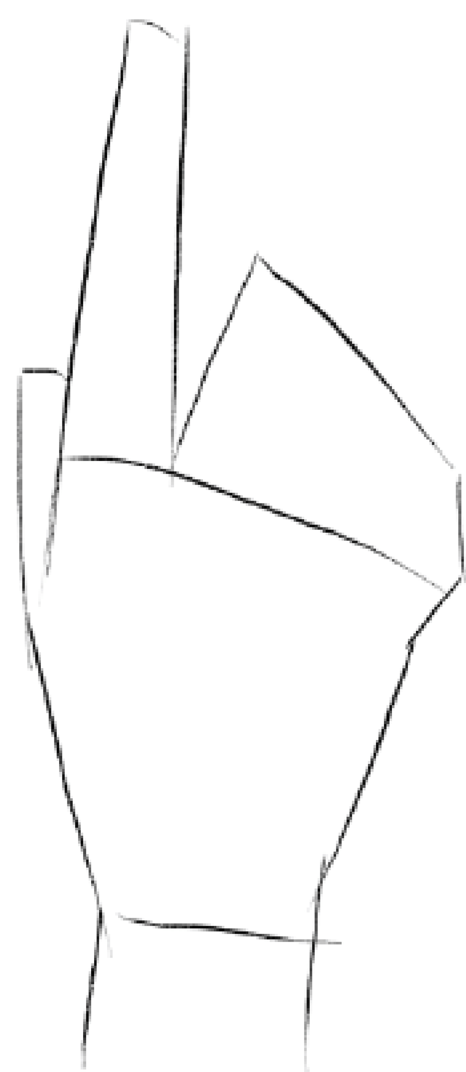


2 用圆圈表现手指关节。



3 绘制出手的轮廓。









1 绘制出手指的大致形态。

2 将5根手指勾勒出来。

3 绘制轮廓，添加纹理。

不同角度的手

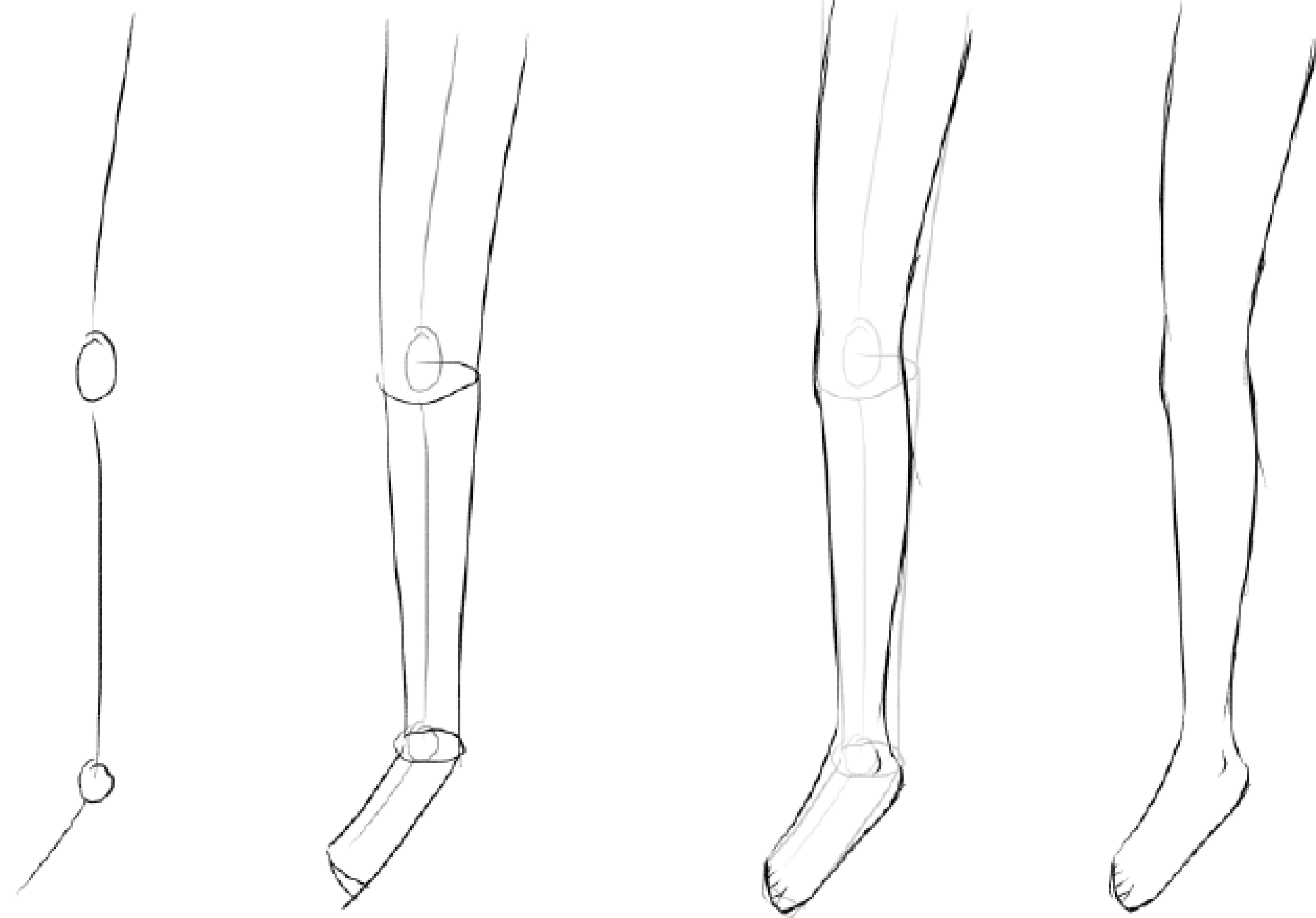
5.2.4 腿部和脚的表现与绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来高大苗条，特别是女性的腿部，在漫画中，一双修长有曲线感的腿可以使角色更加有魅力。

实战——腿部的绘制



人的腿部是由大腿、膝盖、小腿、脚4部分组成。大腿与小腿的长度比约为1：1，一双修长的腿部约占人物整个身体的一半。



1 绘制出腿部的结构线，利用结构线绘制出腿部的轮廓线。

2 在结构线的基础上绘制出腿部的曲线感，一条修长的腿部绘制完成。



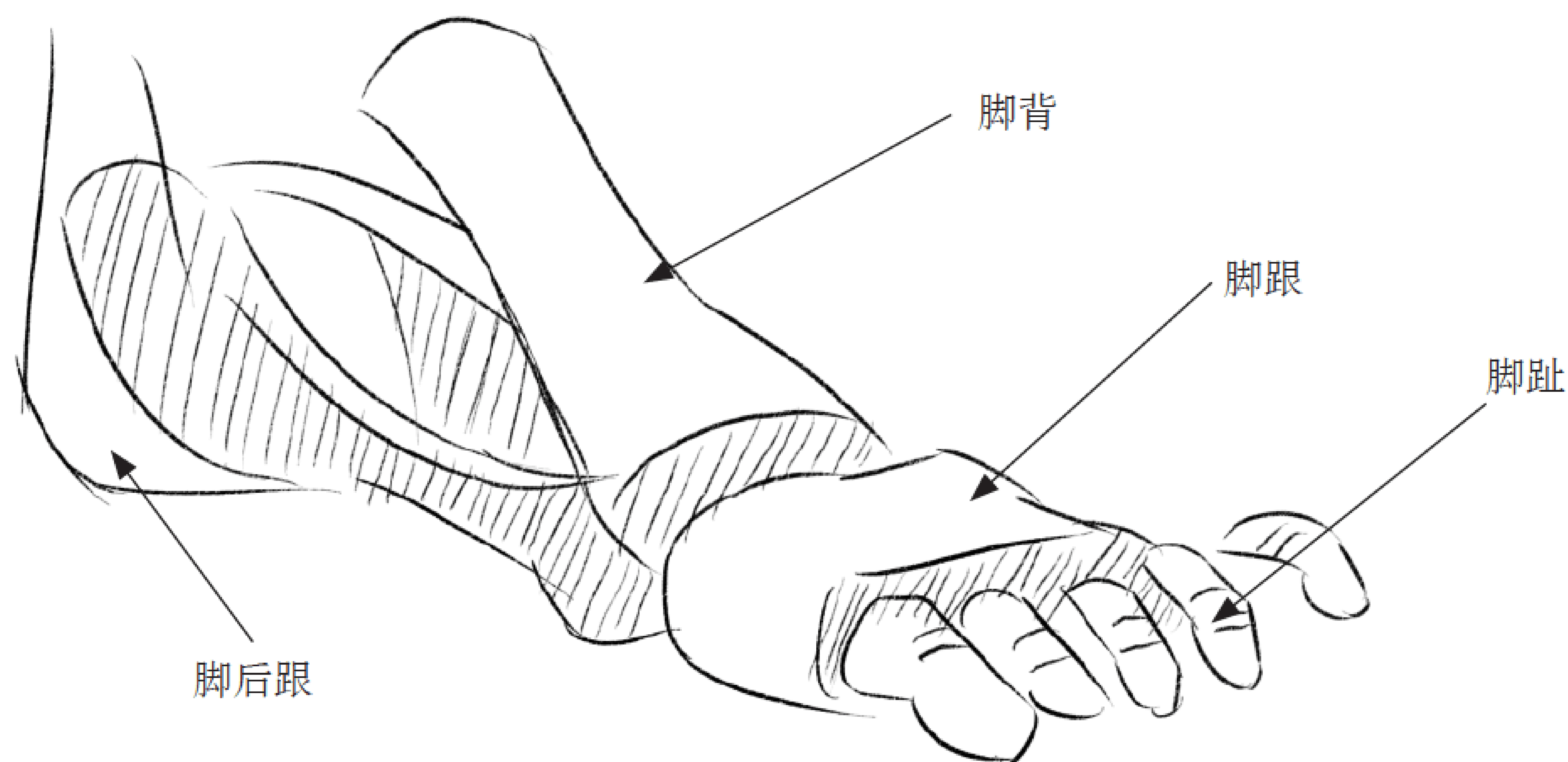
小腿以膝关节为轴心做半周运动。



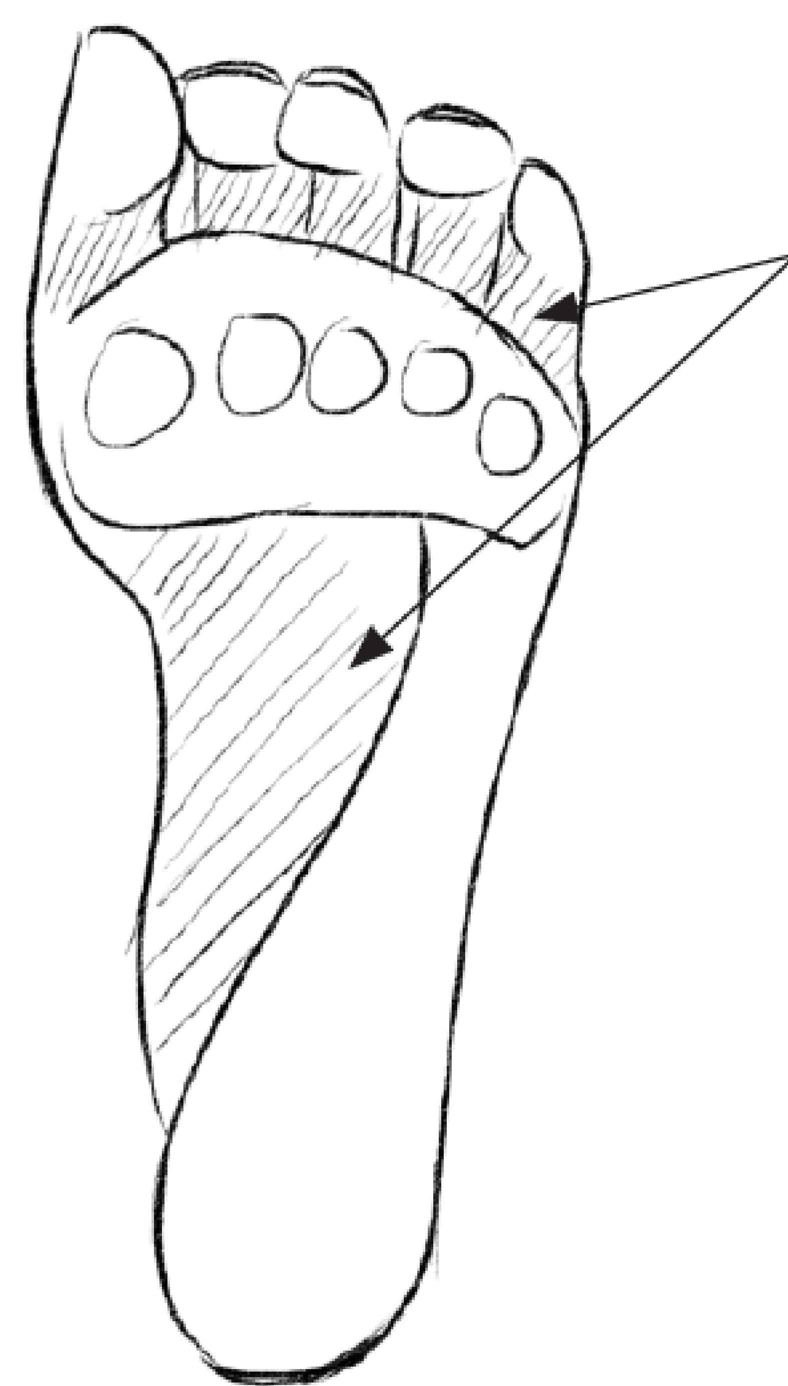
女性腿部的绘制，脂肪丰富的腿部平滑，大腿较粗，小腿细长。



实战——脚的绘制







阴影部分为无法着地的区域，圆圈为脚关节。

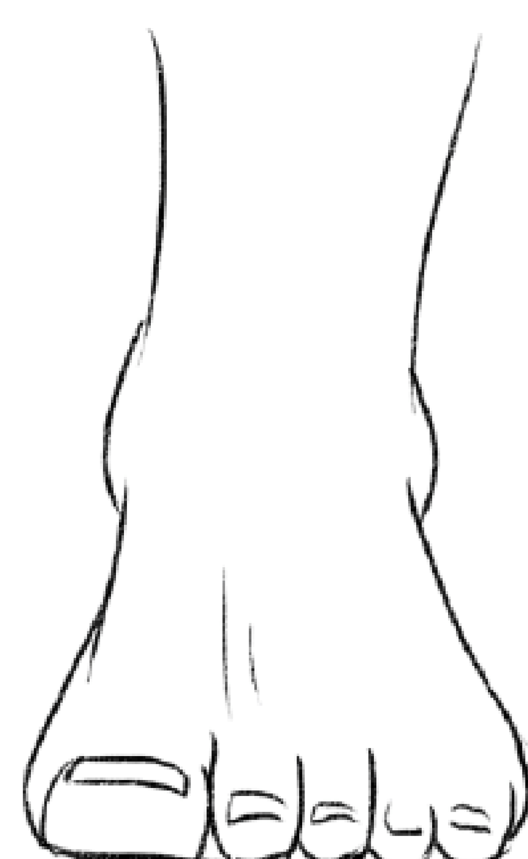
这是一只脚底的形状，脚的骨骼呈现一个弯曲的弓型，脚心有一部分无法着地，同时脚跟也是无法着地的。

不同角度下的脚





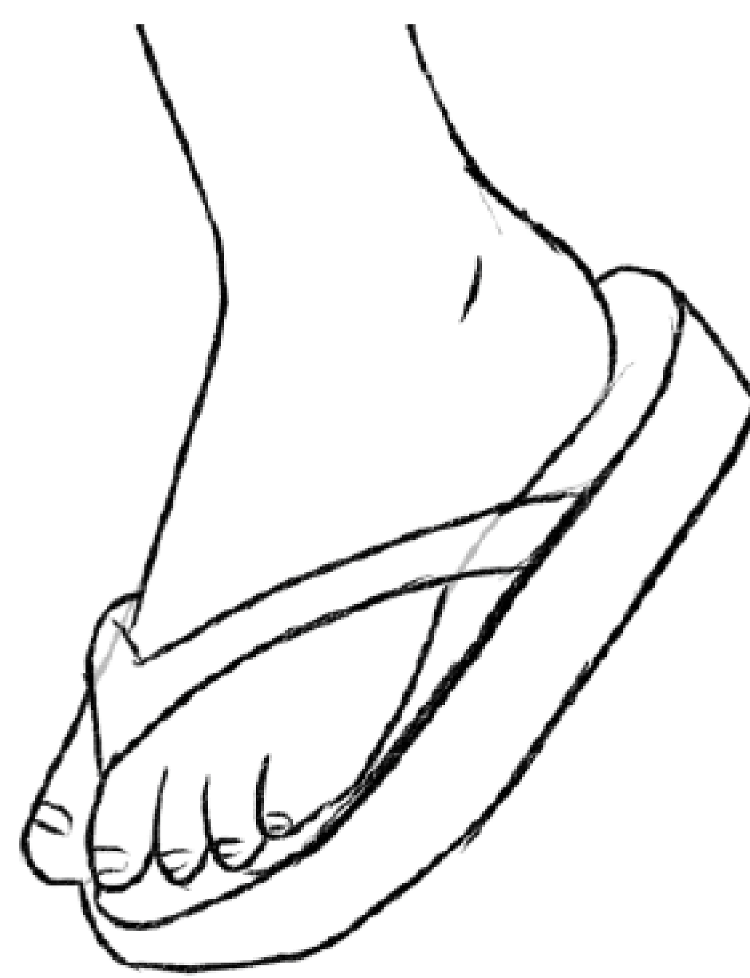



穿鞋的脚




绘制鞋子时，总是要比人物的脚要大一些，侧面鞋子的角度与脚的角度保持一致。

绘制这种拖鞋时可与脚适当平齐，可以使脚看起来更加小巧可爱。




人物行走时，脚尖踮起来，鞋子的前端着地，使鞋子产生扭曲或挤压的状态。



5.3　不同头身的美少女绘制案例

在漫画中，除了人物的头部能够提升人物的辨识度外，人物的头身比也是区分人物年龄、身份的关键部分，通过前面已经学习的知识，下面开始介绍不同头身比美少女的绘制案例。

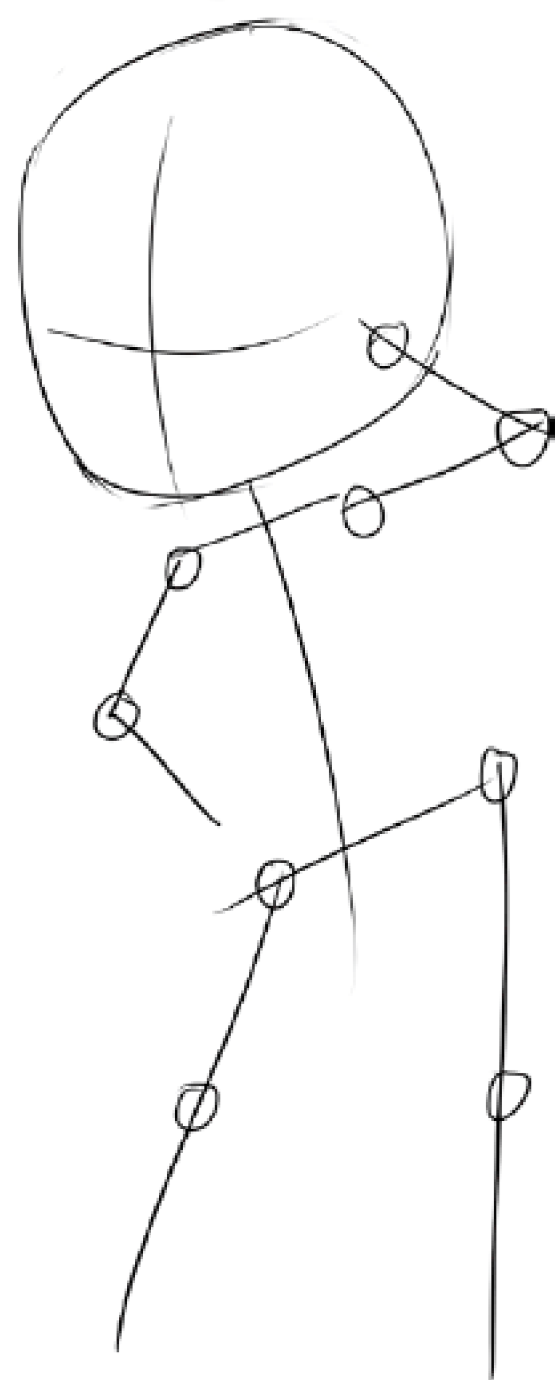
5.3.1　实战——3头身的Q版身材

在漫画中，2~4头身都属于Q版人物的身材比例，下面开始进行常见的3头身美少女绘制。

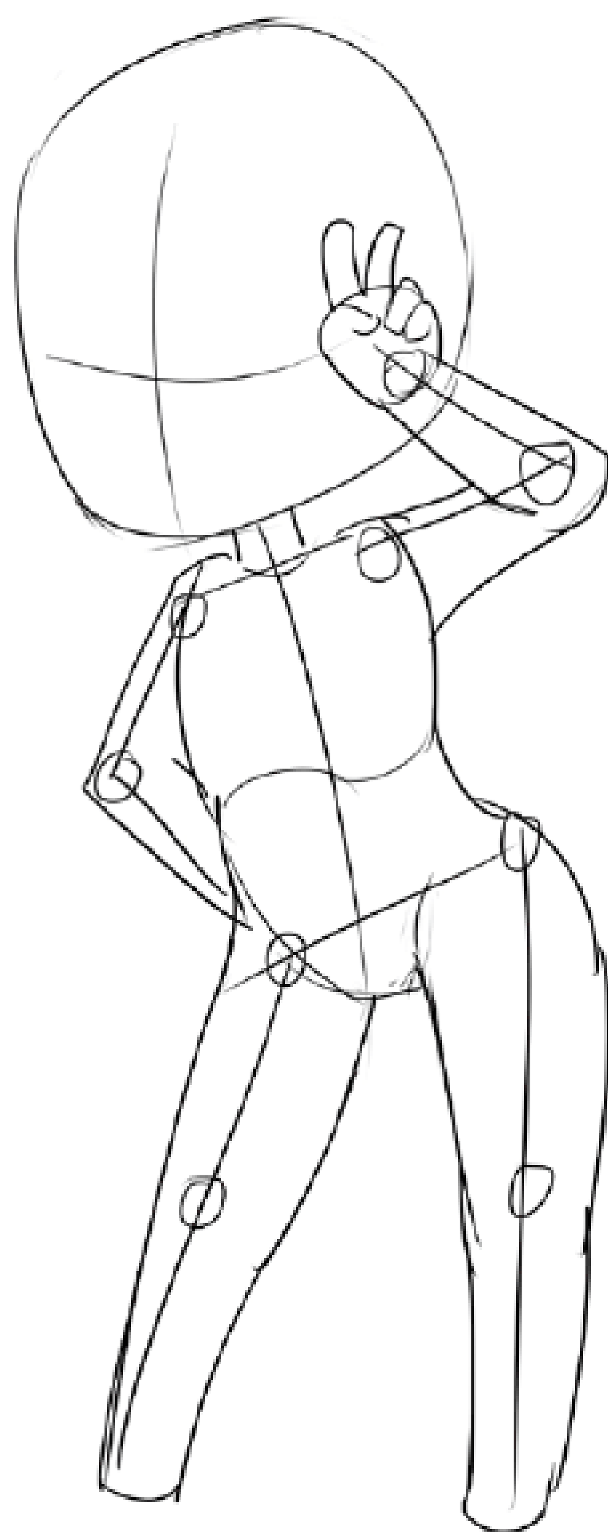
绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，这是一个侧身扭腰，一手放身后，一手抬起的姿势。



2 标示出人物的骨结点，虽然是画Q版美少女，但是其身体部位的比例是不变的。



3 根据动态线与骨结点绘制出人物的身体结构，因为是Q版，所以要尽量画得圆润。



4 给人物添加细节设计，大致绘出人物的发型与服饰，注意观察整体形态是否美观可爱。

整理画面





5 在第4步的基础上细化人物形象，给头发添加层次，给服装添加细节。

6 清理线稿，注意线条的层次变化，做到有详有略。





7 给头发和衣服平铺大色，区分色块，使画面显得厚重美观。

8 给头发和衣服加上阴影，Q版少女阴影不宜过多。

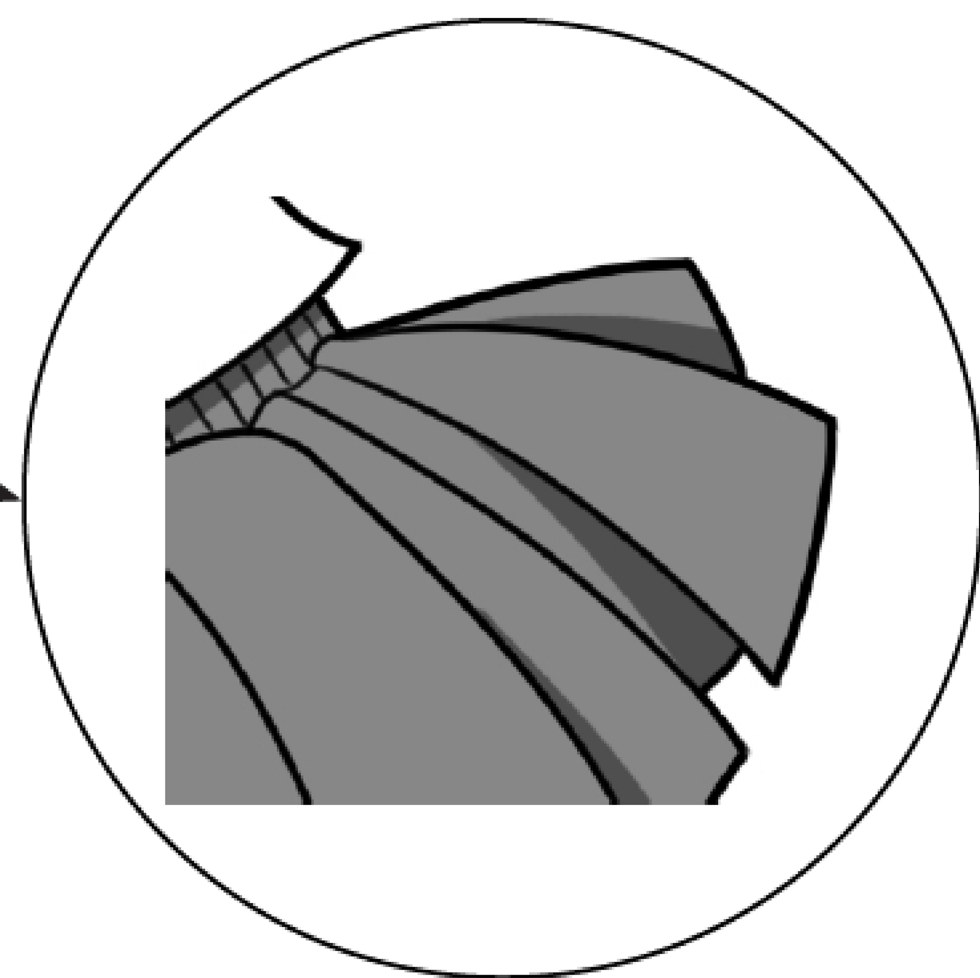


9 擦去多余的线条，检查整体效果，将不当的地方再做修改，完善人物细节的部分，最后整理画面，一个3头身的美少女就绘制完成了。

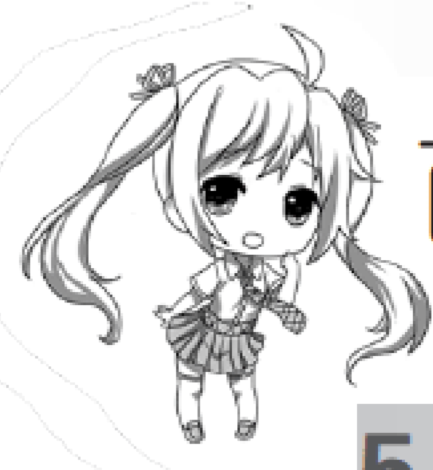




可以在眼睛里画上星星，使角色显得更可爱。



注意裙子束紧的地方与散开的地方不同的形态。



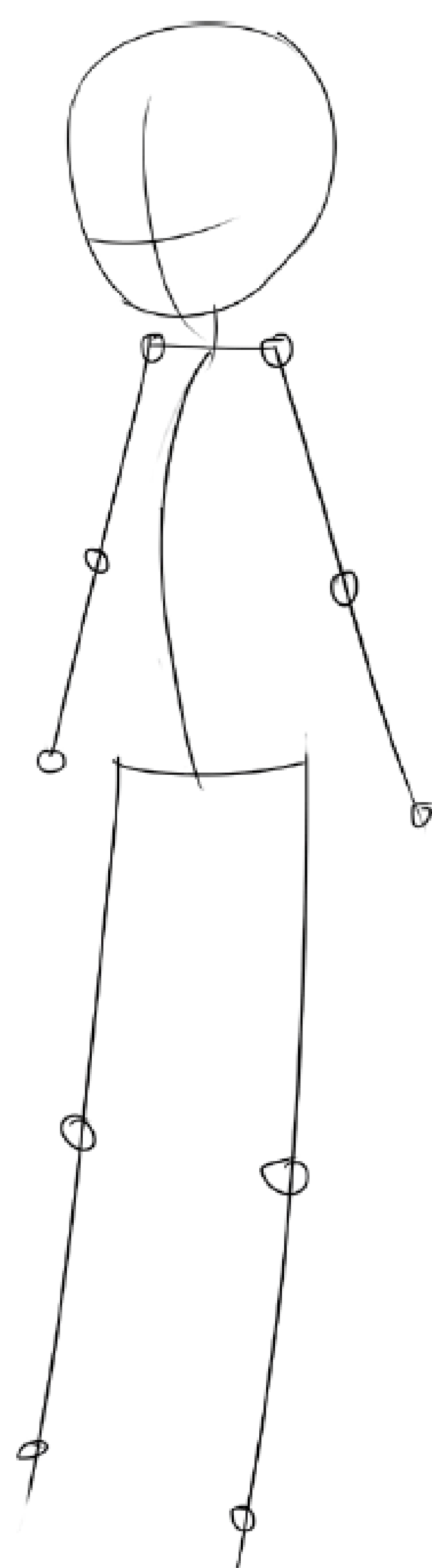
5.3.2 实战——5头身的儿童身材

5头身比较适用于儿童的身材，这个时期的儿童身体结构还不明显，头部所占比重仍比较大，这里将从一个可爱的小女孩来介绍如何绘制5头身的美少女。

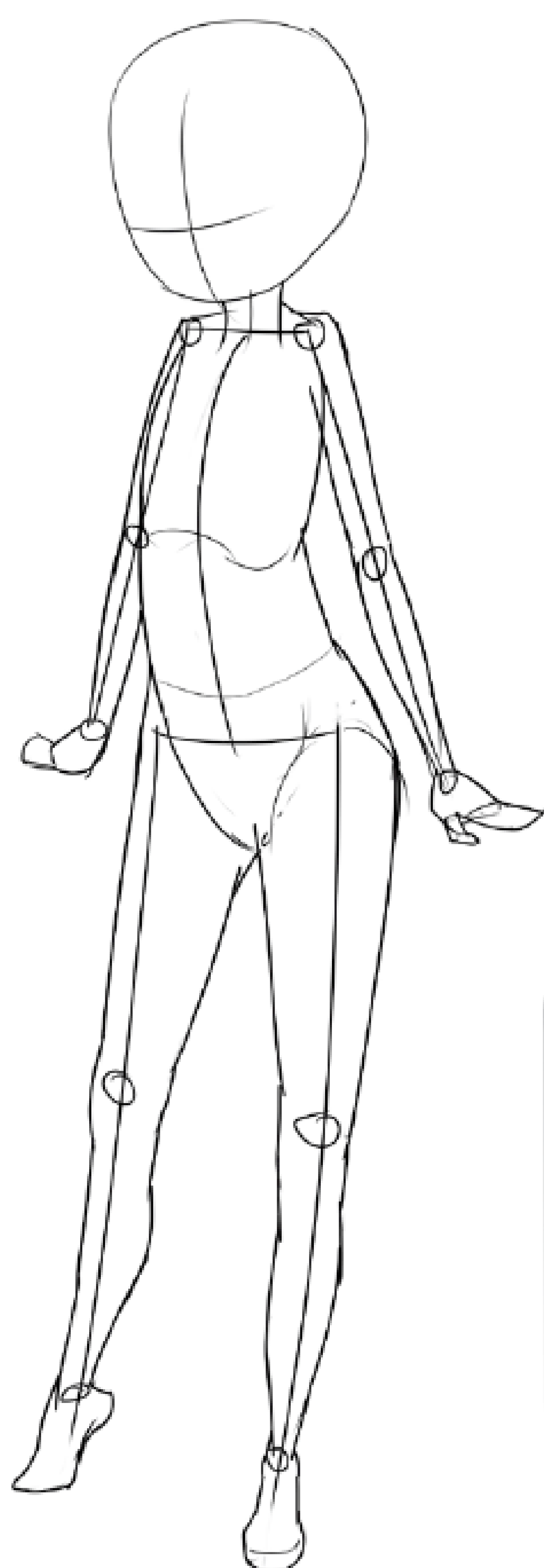
绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，头部占整个身体的五分之一。



2 标示出人体骨结点，虽然是5头身，但是四肢各部分的比例不变。



3 在上一步的基础上绘制出人体结构，由于是画小孩，所以各结构部位不会很明显。



4 基本确定人物的形象，给人物设定一个表情，用长线大致绘制出人物的发型和服装。



整理画面



5 给人物设计添加细节，增加头发的层次和衣服褶皱。



6 描绘线稿，去掉多余的线条，线条要有粗细变化，形成层次感。



7 给人物平铺大色，区分出头发、服装等各部分色块，注意画面整体性。



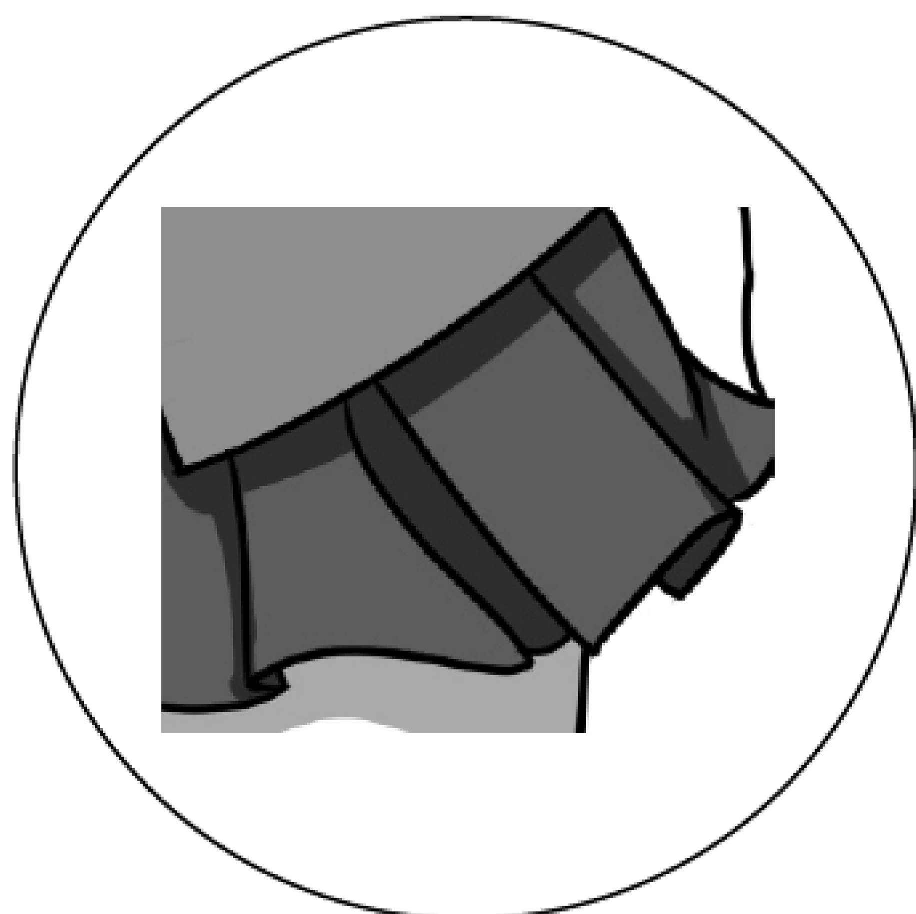
8 给人物添加阴影效果，形成立体感，注意阴影随结构而产生的变化。

9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个单纯可爱的小女生，头上扎着可爱的蝴蝶结，这个时期的小女孩头部所占比重比较大。



因为还是少女时期，人物的五官看起来还比较圆润，面部棱角并不分明。





注意裙子层叠关系的绘制。



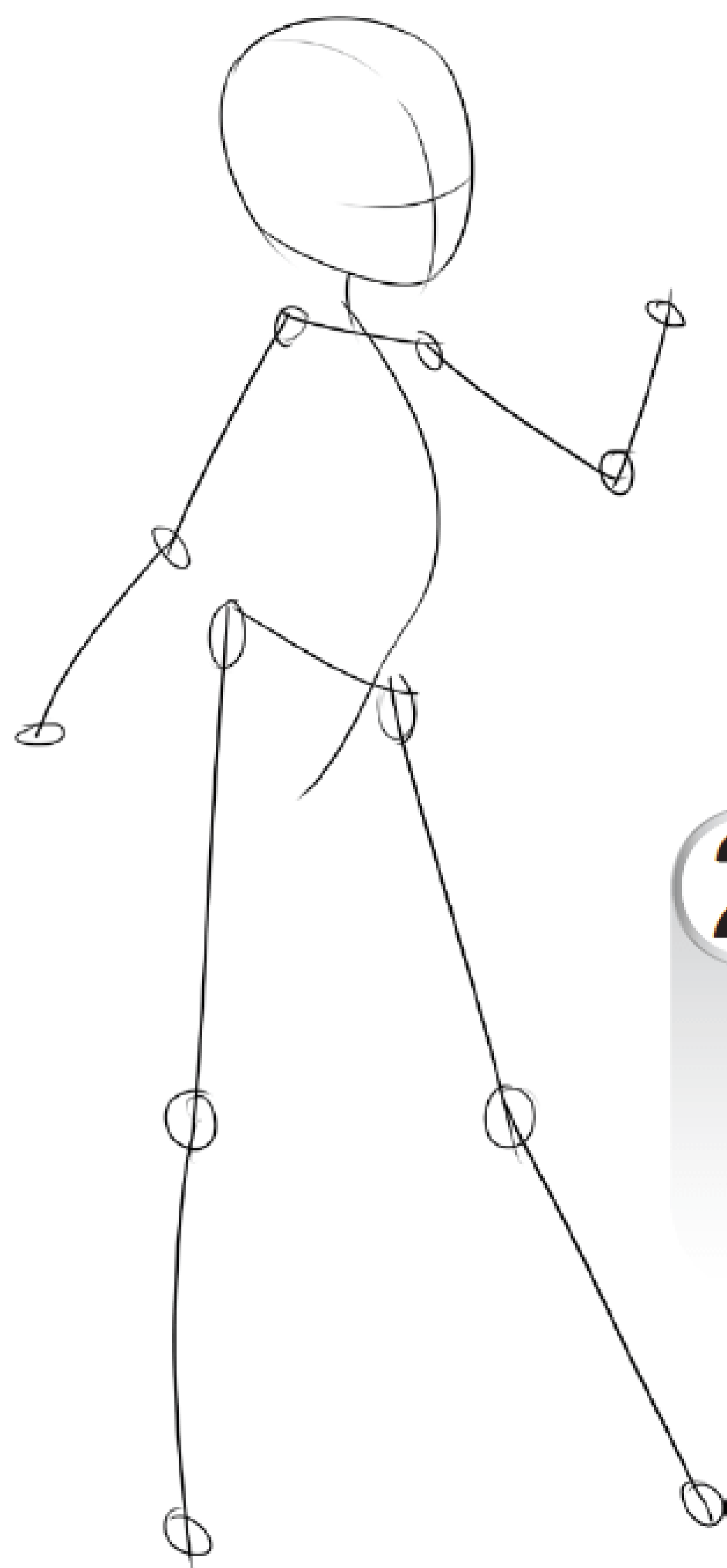
5.3.3 实战——6头身的少女身材

在漫画中，标准的6头身身材可以体现出少女还不太成熟的身体结构。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，一个扭动的站姿，注意臀线的倾斜。



2 标示出四肢的骨结点，其实际比例不变，但是要有透视上的变化。



3 绘制出人物的身体结构，大致表现出身体各部分的穿插关系。



4 给人物设计一个大致形象，服装的设计要根据身体的结构来画。

整理画面



5 给画面添加细节，增加头发层次，细致绘出牛仔短裤的褶皱。



6 清理线稿，注意线条的粗细、详略变化，使线条更具韵律感。



7 给人物平铺一层大色，区分出头发、服装等各部分的色块。



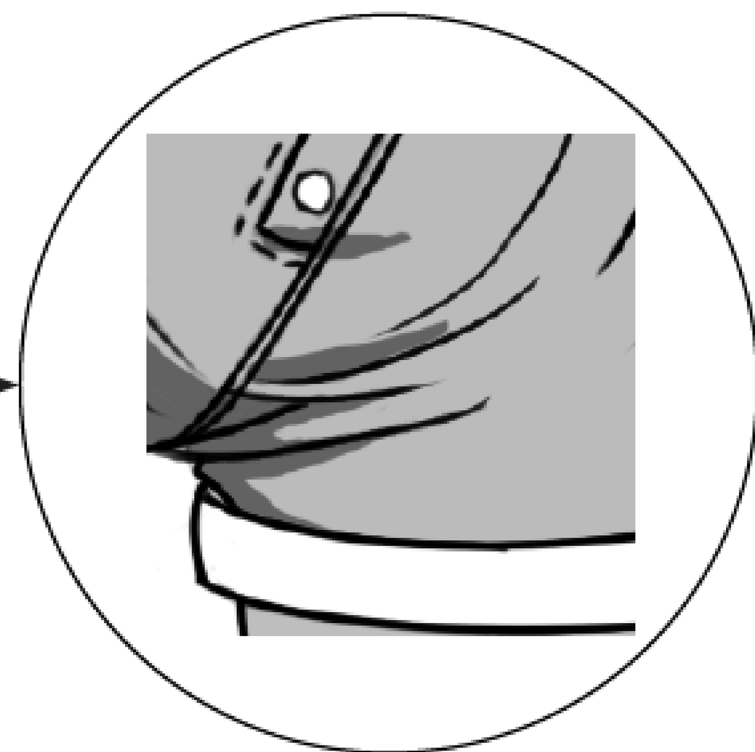
8 给人物添加阴影效果，形成立体感，但不宜过多。



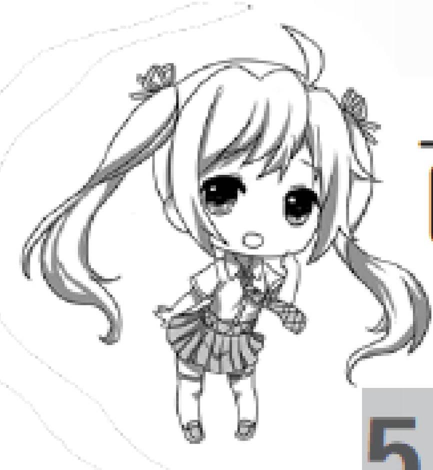
9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个拥有6头身的美少女，丰富的表情配合调皮的动作使人物更加生动可爱。



绘制头发时要注意头发的层次变化所形成的阴影变化。



身体结构的转折衣服处褶皱会比较密集。



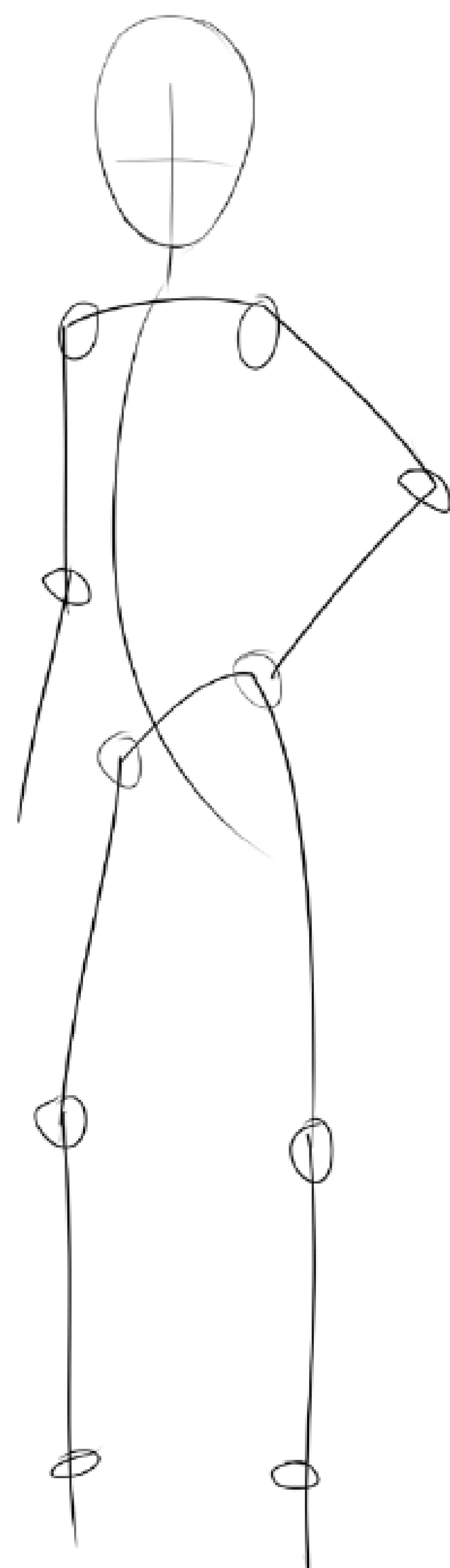
5.3.4 实战——7头身的青年身材

7头身的身材比较适用于青年期的美少女，这时候美少女的身体基本上发育完成。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，一手叉腰站立，注意臀线的倾斜。



2 标示出四肢的骨结点，其实际比例不变，但是要有透视上的变化。



3 绘制出人物的身体结构，大致表现出身体各部分的穿插关系。



4 给人物设计一个大致形象，服装的设计要根据身体结构来画。



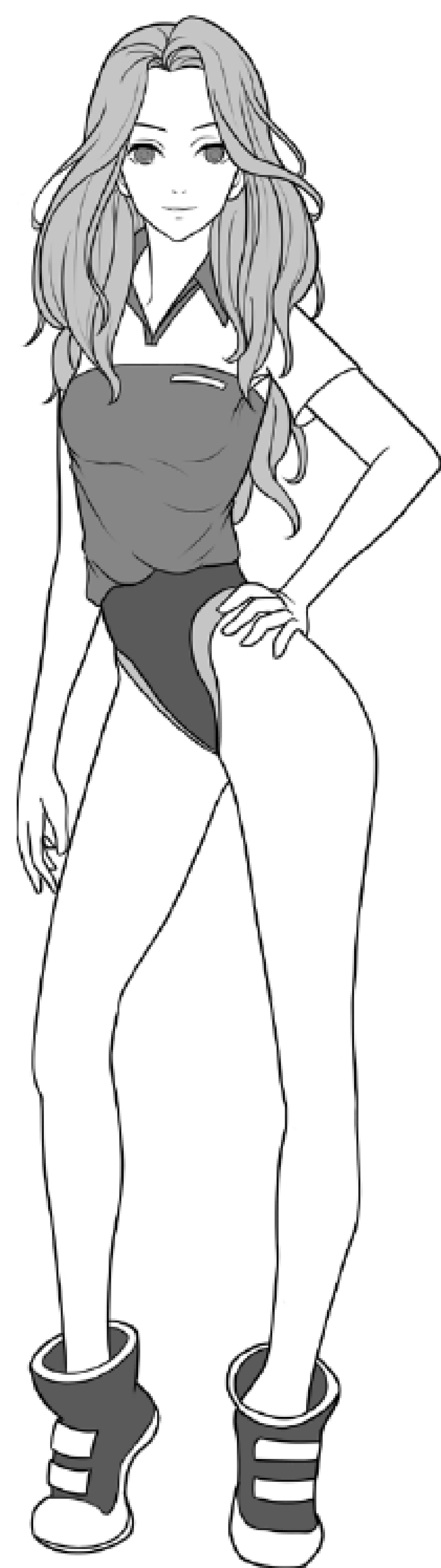
整理画面



5 给画面添加细节，增加头发的层次和衣服褶皱，给鞋子增加细节。



6 清理线稿，注意线条的粗细、详略变化，使线条更具韵律感。

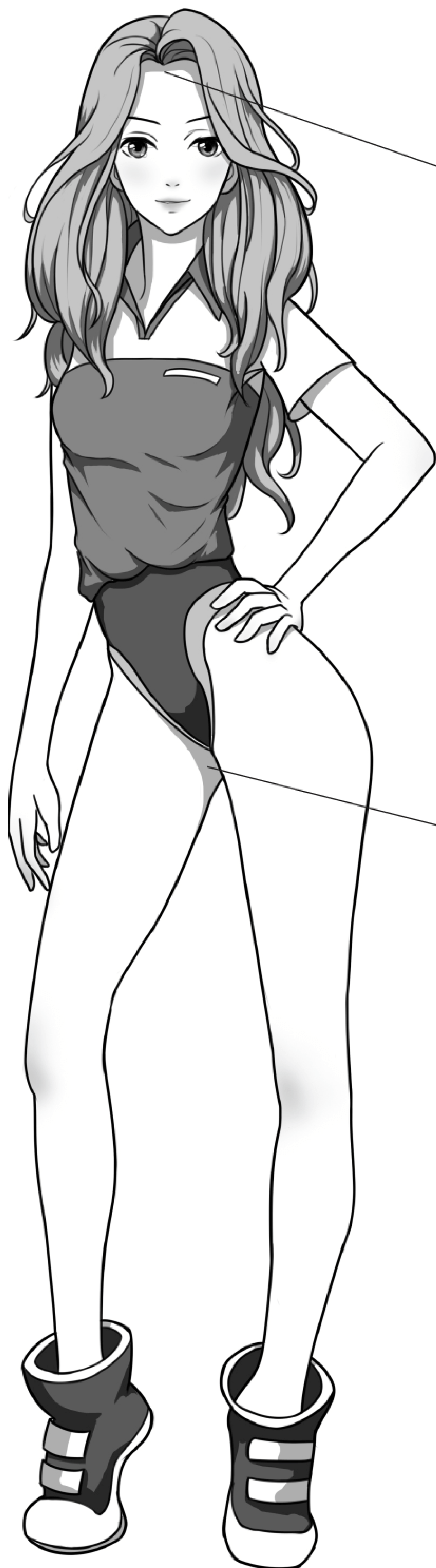


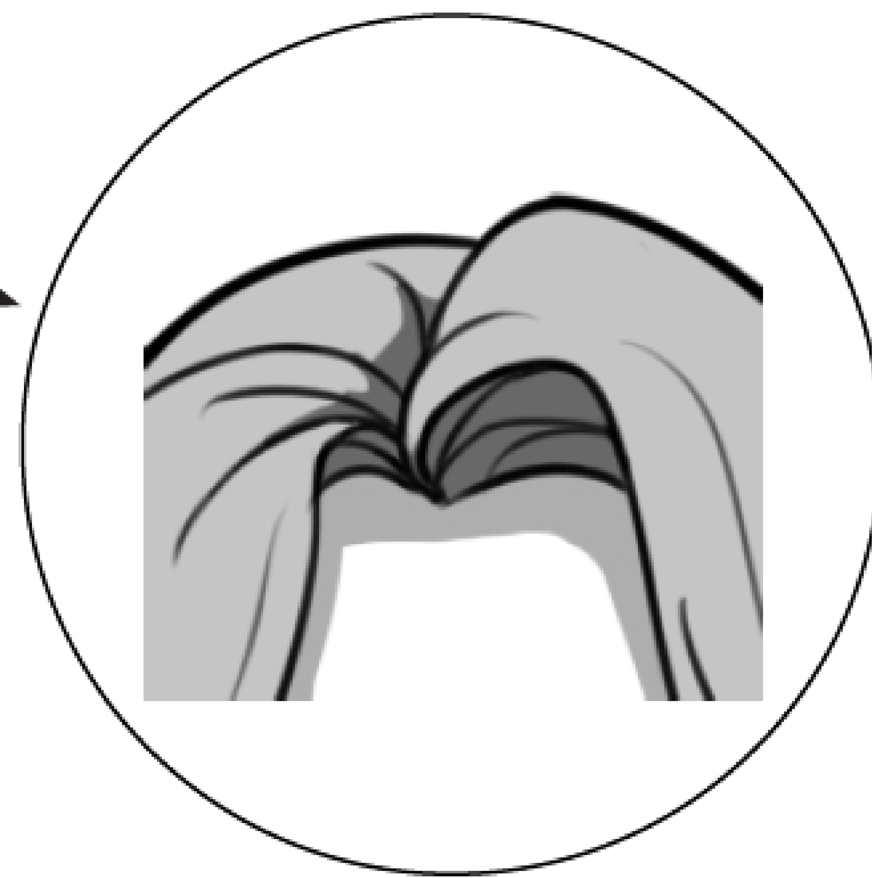
7 给人物平铺一层大色，区分出头发、服装等各部分的色块。



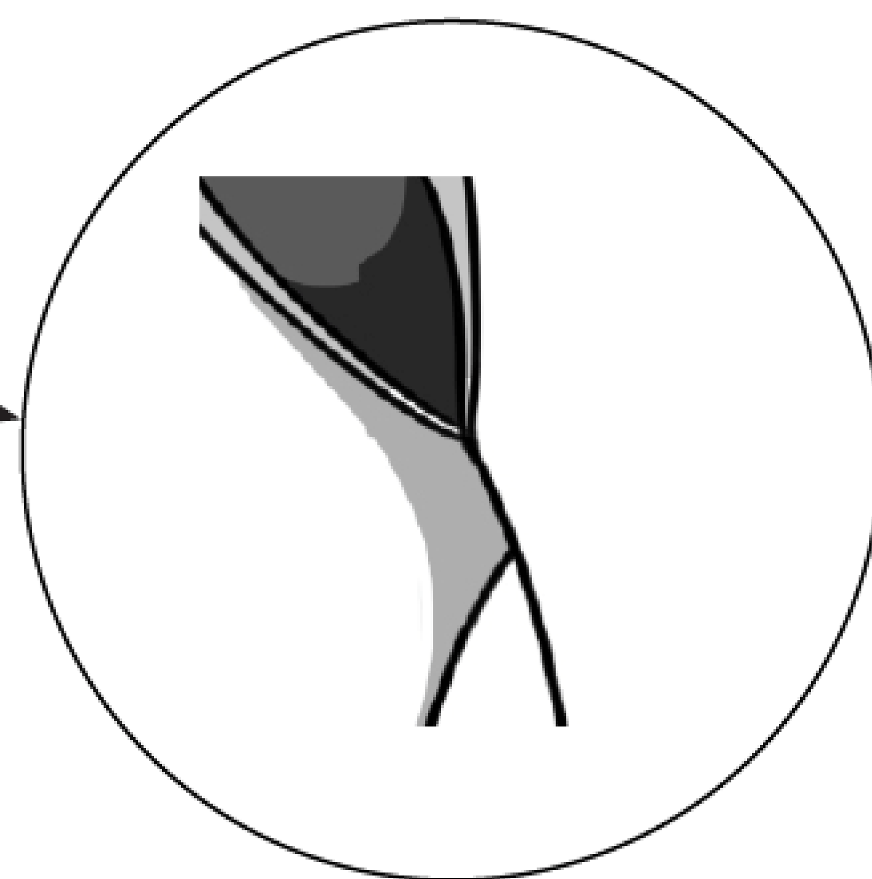
8 给人物添加阴影效果，形成立体感，但不宜过多。

9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个拥有7头身的美少女，丰富的表情配合调皮的动作使人物更加生动可爱。





注意头发会在脸上形成投影。



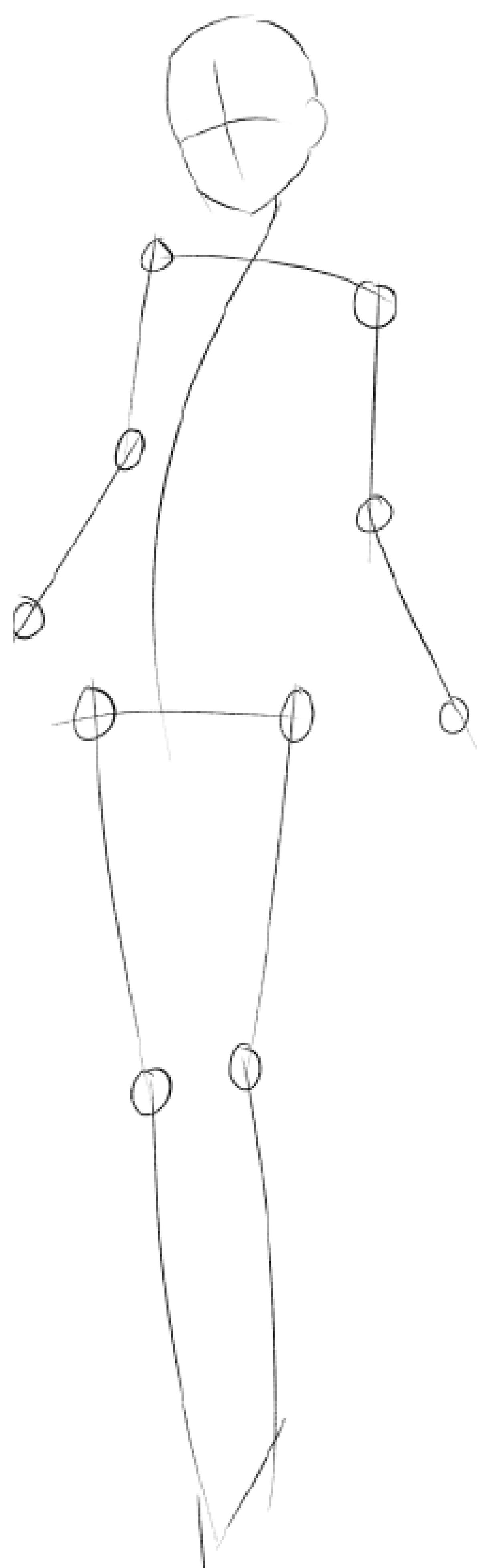
注意腿部的穿插结构关系的描绘。



5.3.5　实战——8头身的模特身材

在漫画中，8头身的美少女并不是很常见，比较适用于模特这类角色。

绘制草图



1　用线条简单地勾勒出人物的大致形态，确定好人体比例，定好各骨结点的位置。



2　根据第1步的线稿绘制出人物的身体结构，以方便后续人物衣着的添加。



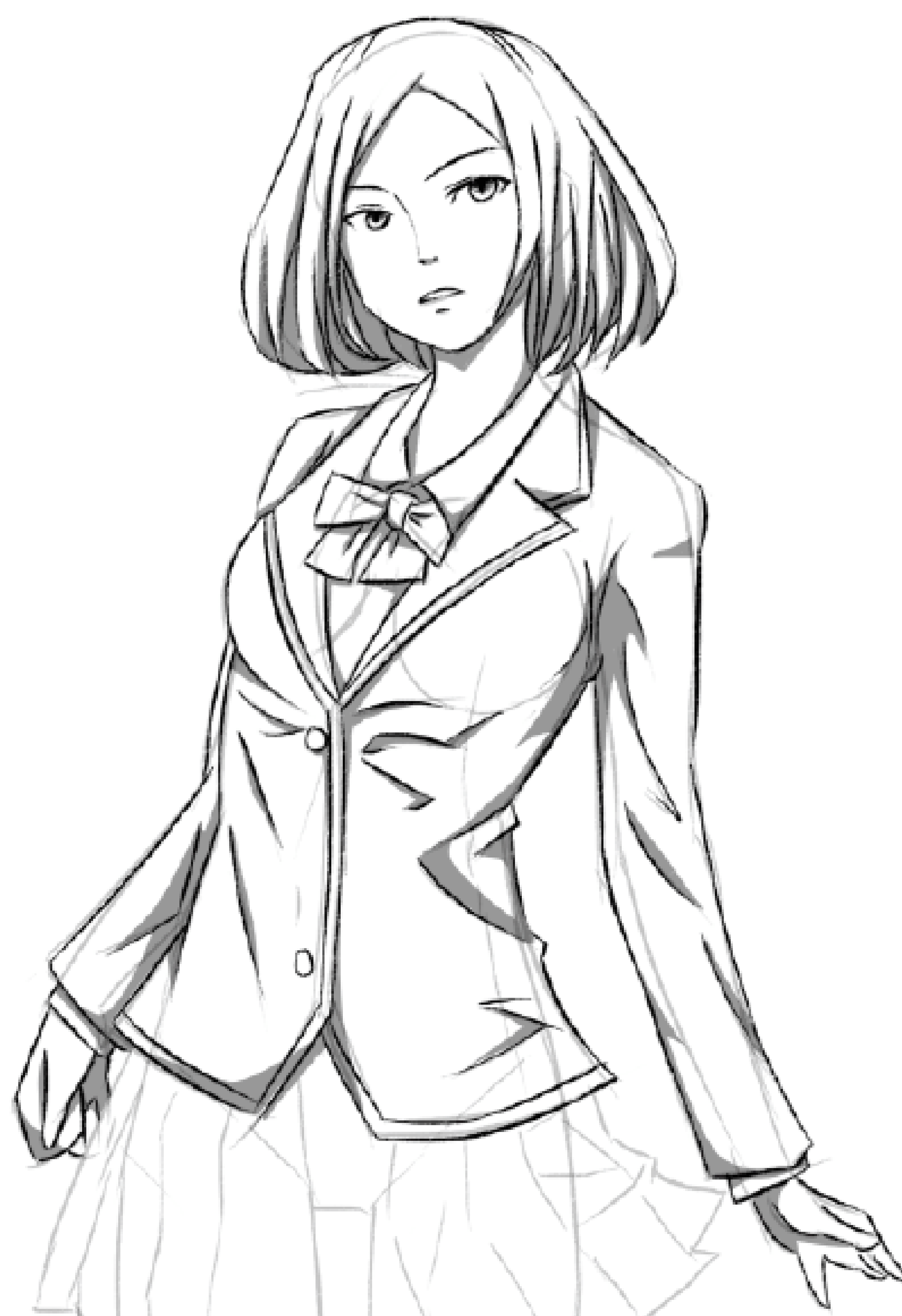
3　这里画一个穿学生装的模特，大致画出服装外形，贴身的上衣体现出女生凹凸有致的身材。



4　在第3步的基础上继续刻画人物，确定人物的表情，给头发和衣服增加细节。

整理画面





5 在第4步的基础上整理线稿，去掉多余线条，细致地画出头发的层次，调整衣服褶皱。

6 给人物添加阴影，根据每缕头发的形态和衣服褶皱绘制出阴影效果，这样可以增强画面的层次感。



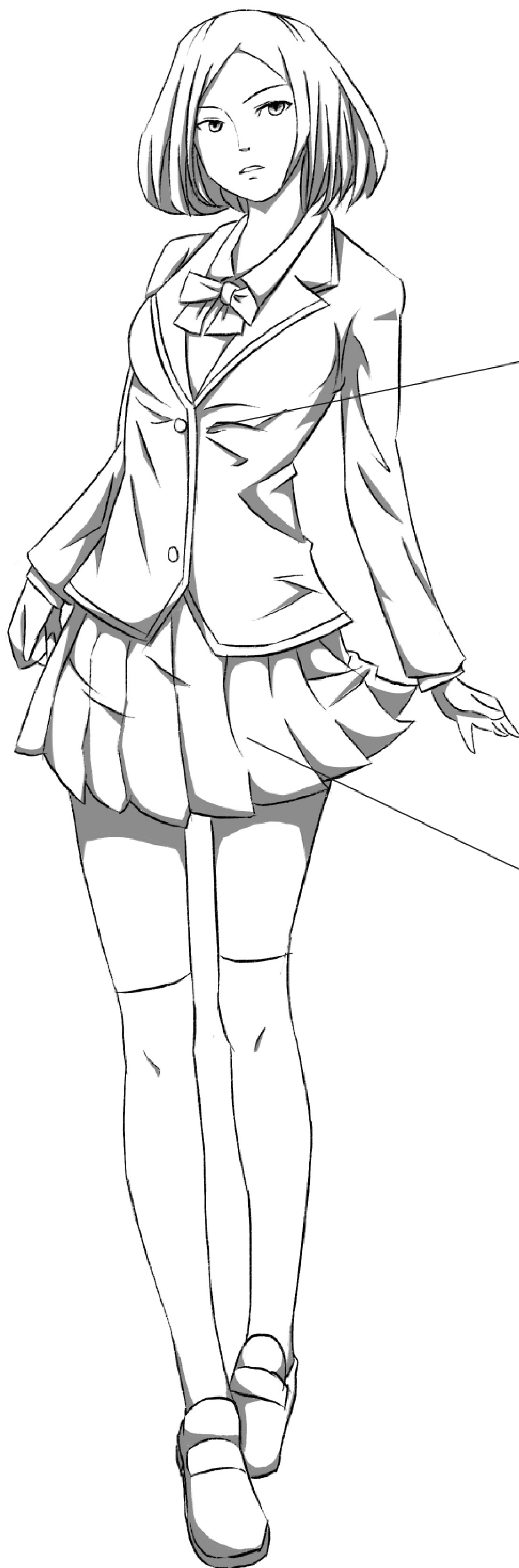


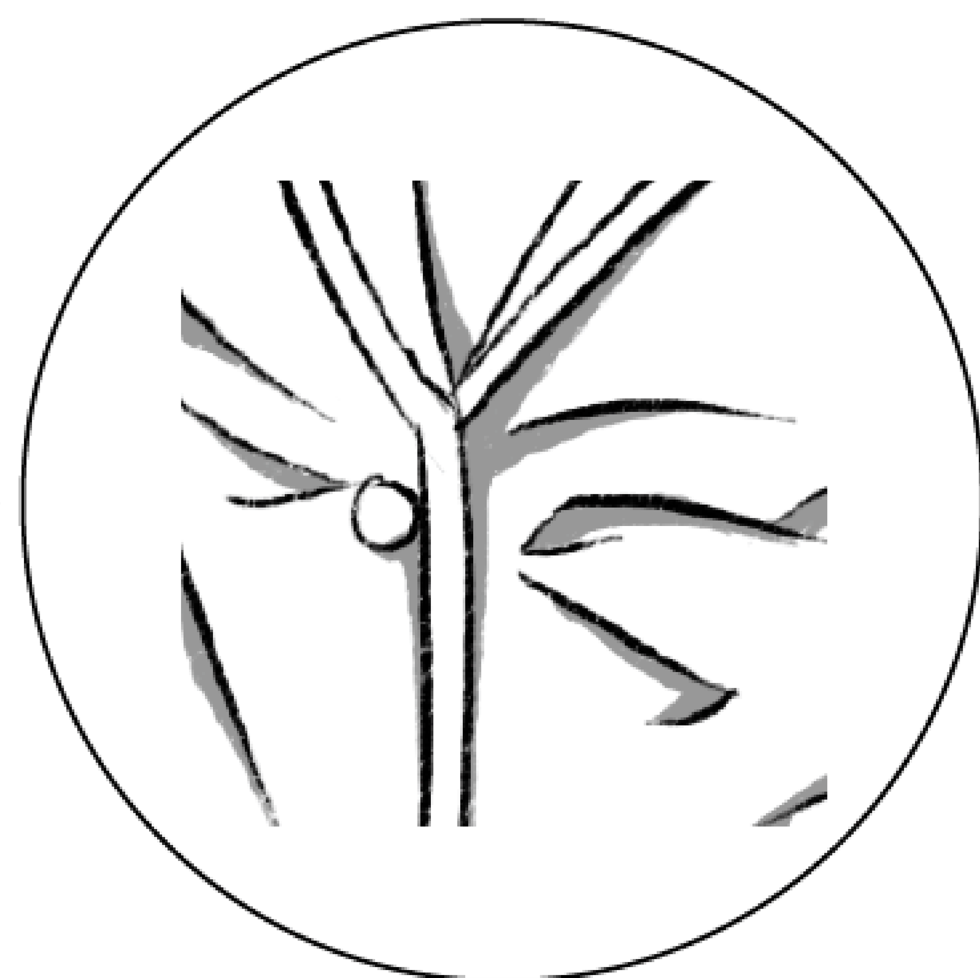
7 继续勾勒出人物的裙摆和下半身，注意绘制双腿时线条要流畅，要表现出女性腿部的曲线感。

8 根据光源方向给下半身也添加上阴影，要注意衣服与裙子、裙子与腿之间的穿插关系与叠加层次。



9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个身着校服的模特，贴身的服饰突显出美少女优美的身材，松软的中长发使美少女看起来更加有魅力。





因为贴身的衣服使人物的胸部立体感更加强烈，褶皱与阴影要根据胸部的形态来绘制。



裙摆层叠的褶皱体现出衣服的宽松感和随风起舞的动感。

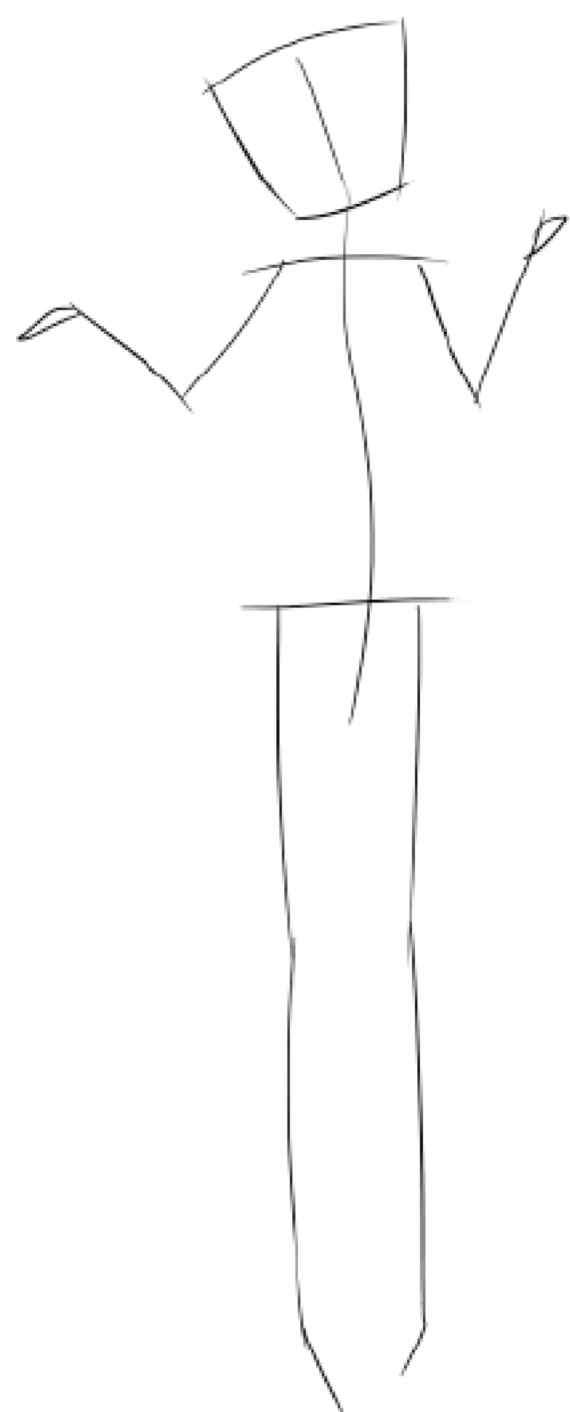
5.4 不同体型的美少女绘制案例

漫画中，不一样的体型可以塑造出不同身份的人物，也可以利用体型提高角色的辨识度。美少女主要的体型可以分为瘦弱型、匀称型、丰满型、健壮型。下面来看看如何绘制这4种体型。

5.4.1 实战——清瘦柔弱的美少女

清瘦的美少女总会给人以柔弱、需要保护的感觉，身材会显得比较瘦弱，下面就来看看如何绘制清瘦的美少女。

绘制草图



1 用方框表现人物的头部，用动态线表现人物双手上弯、双脚站立的姿势。



2 绘制出人物的头部，然后绘制十字线，根据动态线勾勒出具体的动态结构。



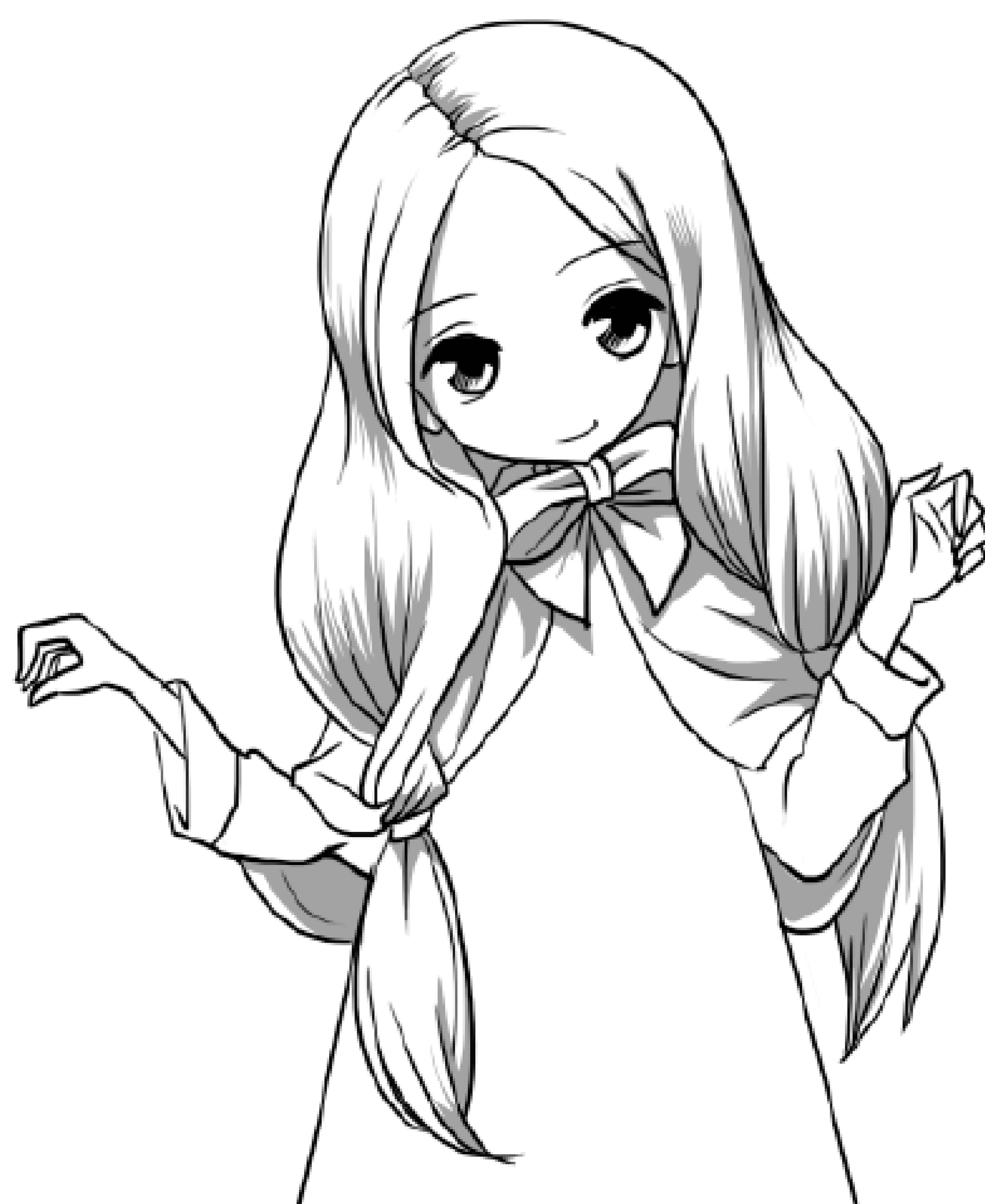
3 根据动态结构，绘制出五官、头发、裙子、四肢以及鞋子的样式。



4 外形轮廓绘制完成后，擦掉草图，保持画面整洁。

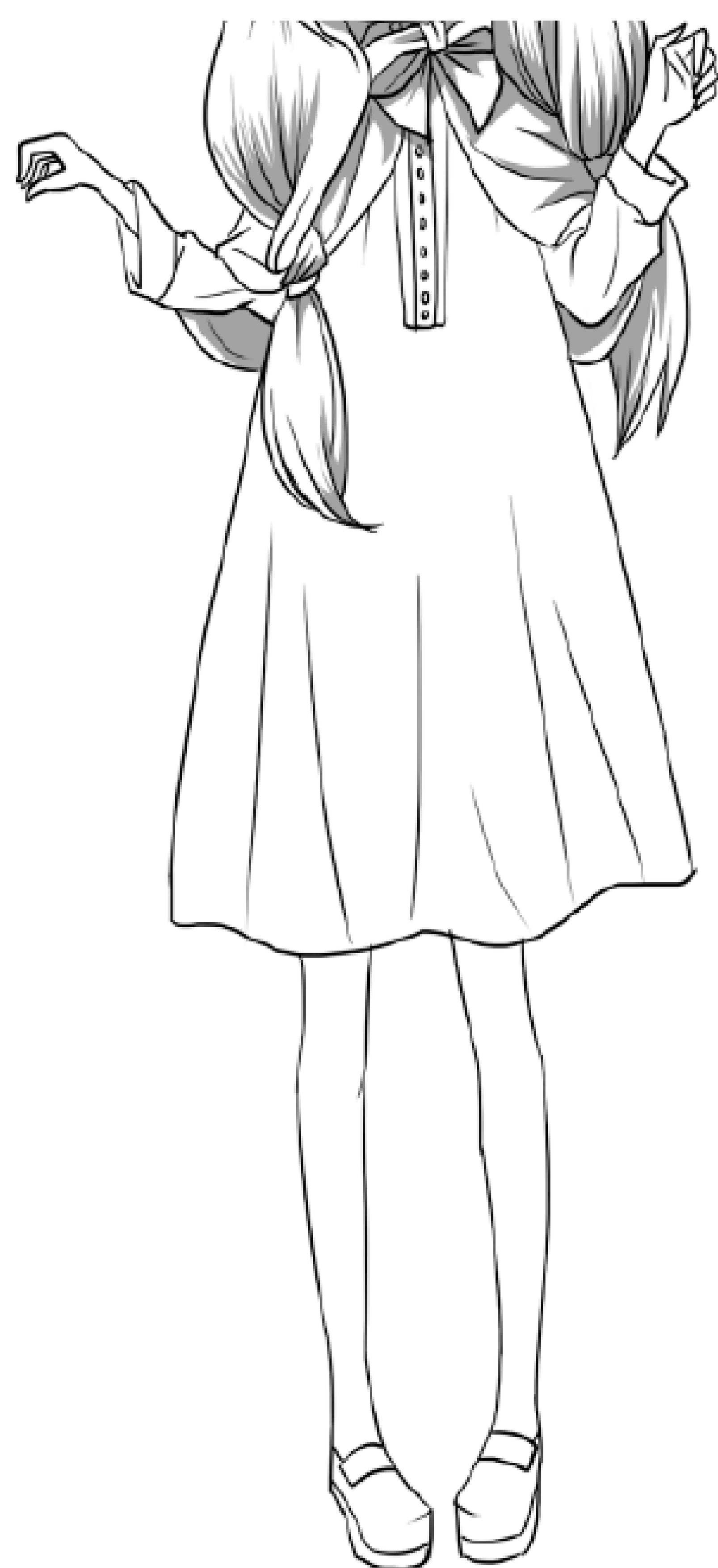
整理画面

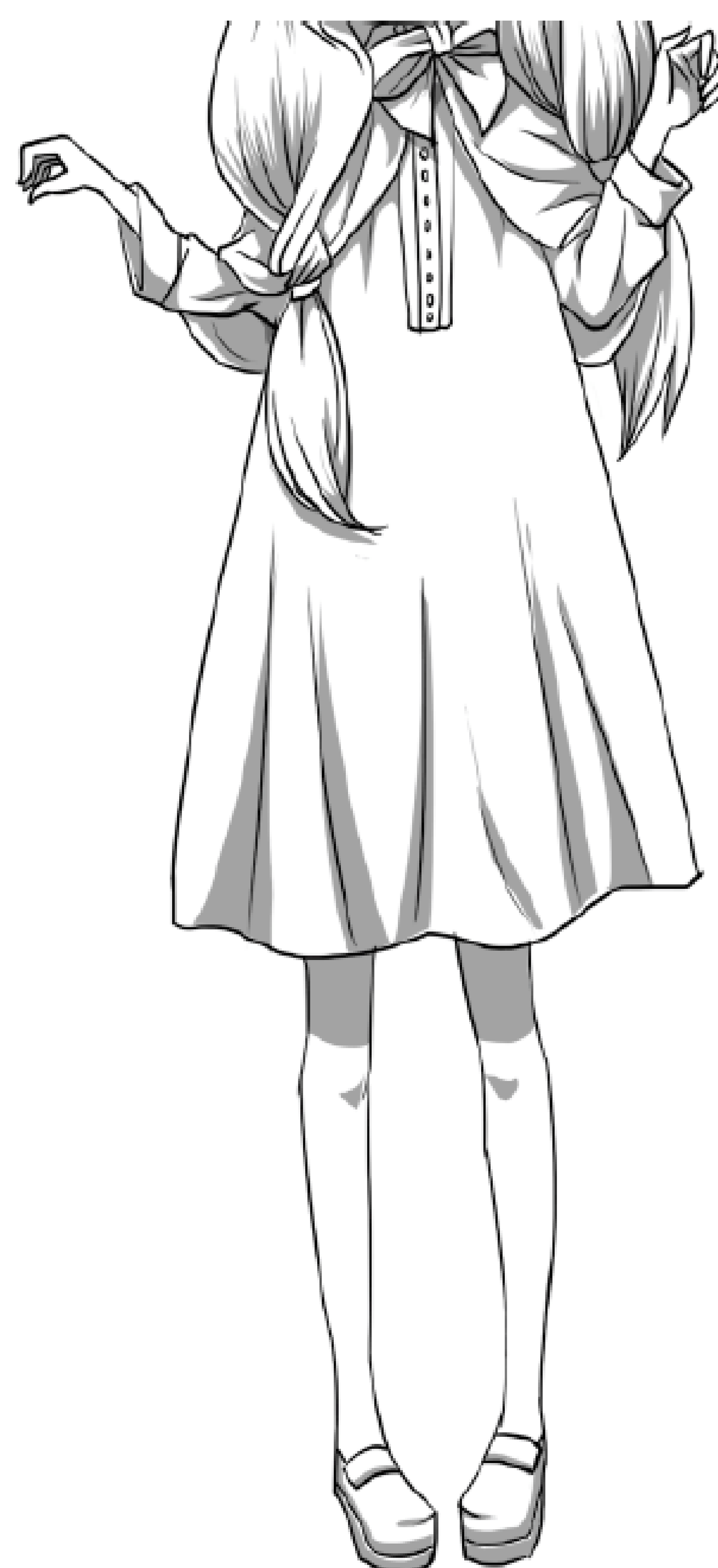




5 刻画眼睛，加深眼睑和瞳孔，用上深下浅的方法刻画出眼睛，根据头发的走向，给头发添加线条。

6 根据头发的走向，在头发的转折处添加阴影，头发遮挡的脸部和颈部也要添加阴影，服饰上也要添加阴影。

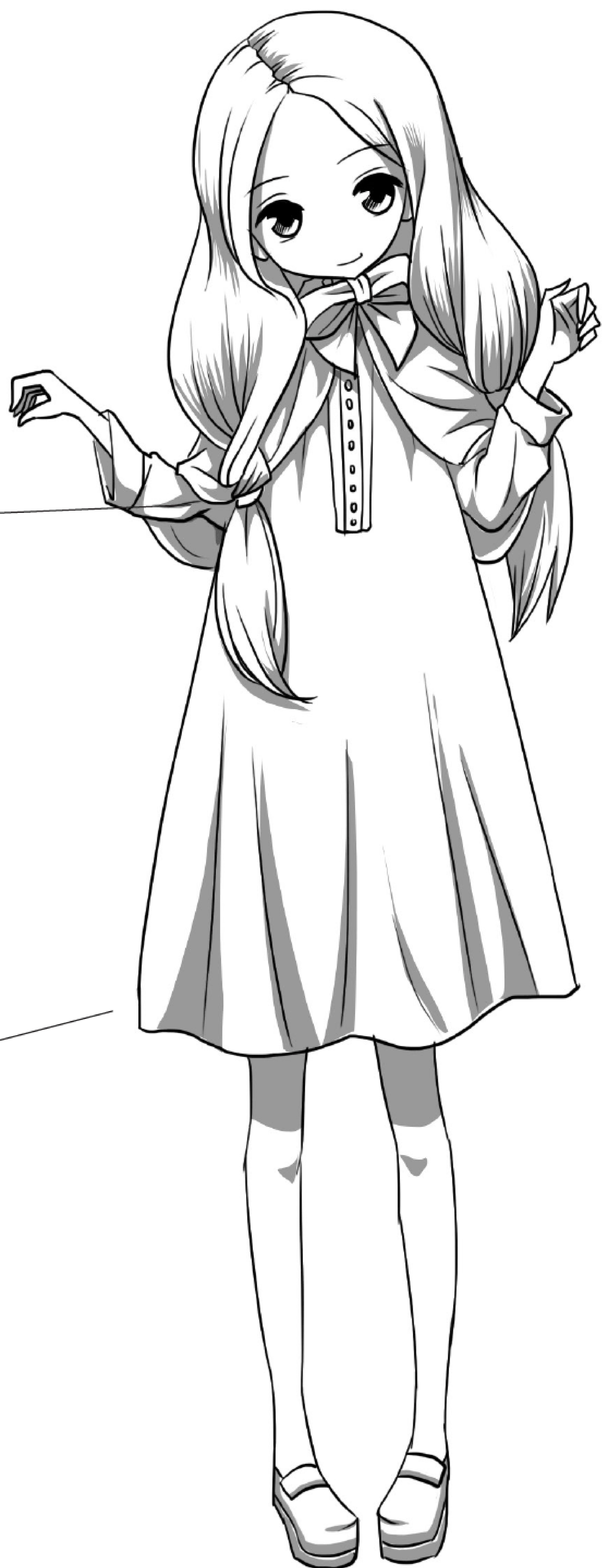




7 绘制出连衣裙的领口，在裙摆处添加下垂褶皱，给衣袖上添加褶皱，使画面层次感增强。

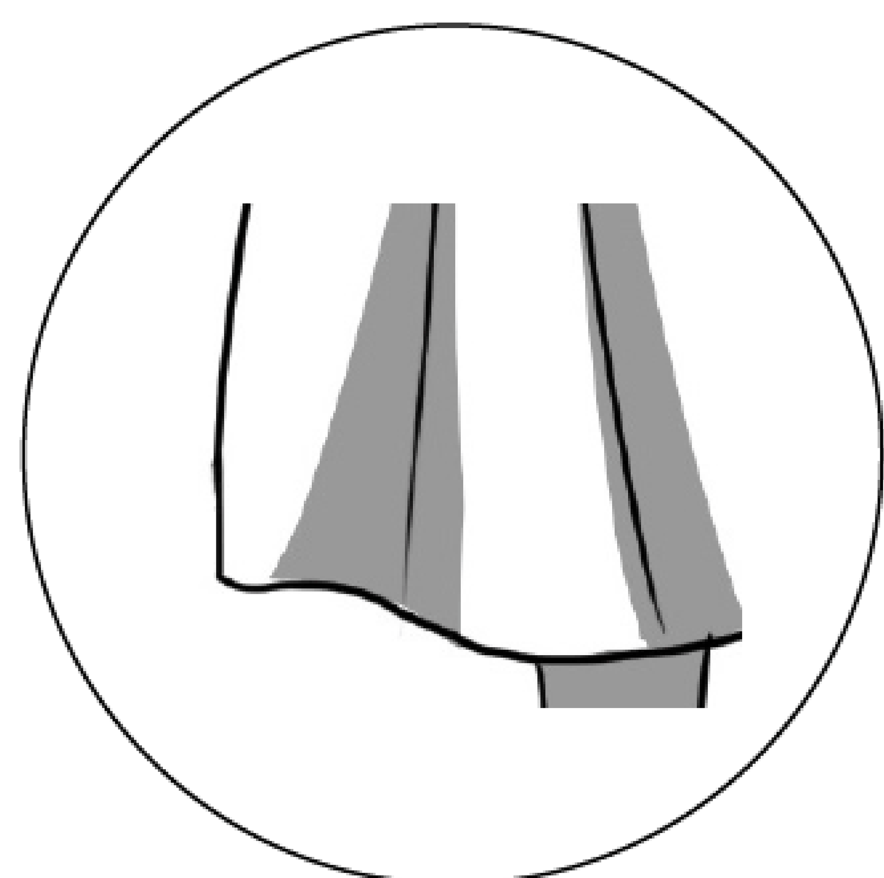
8 根据褶皱的变化给连衣裙添加阴影，裙摆下遮挡的腿部和鞋子边缘也需要添加阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个身着连衣裙的美少女，因为瘦弱的身躯使裙子的立体感并不强烈，也使人物的四肢看起来更加修长而没有什么肌肉感。





要注意发辫的绑法所形成的转折面，在紧束的地方可以加些紧凑的小线条增加头发的层次。



裙摆处较为宽大，受到身体结构的影响较小，受到引力影响，自由垂落，形成弧度很小的下垂褶皱。



5.4.2　实战——身材均匀的美少女

身材均匀的美少女各部位的脂肪分布得恰到好处，没有什么多余的赘肉。

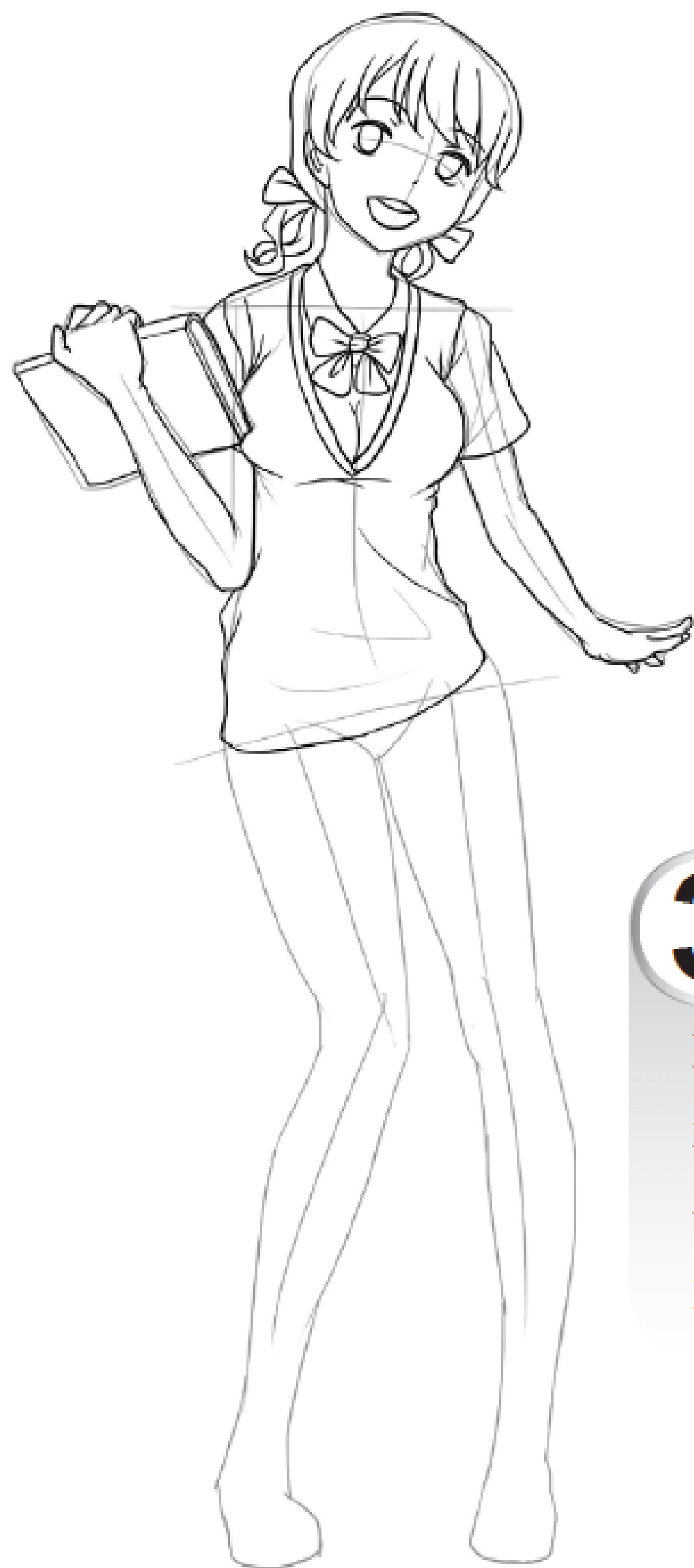
绘制草图



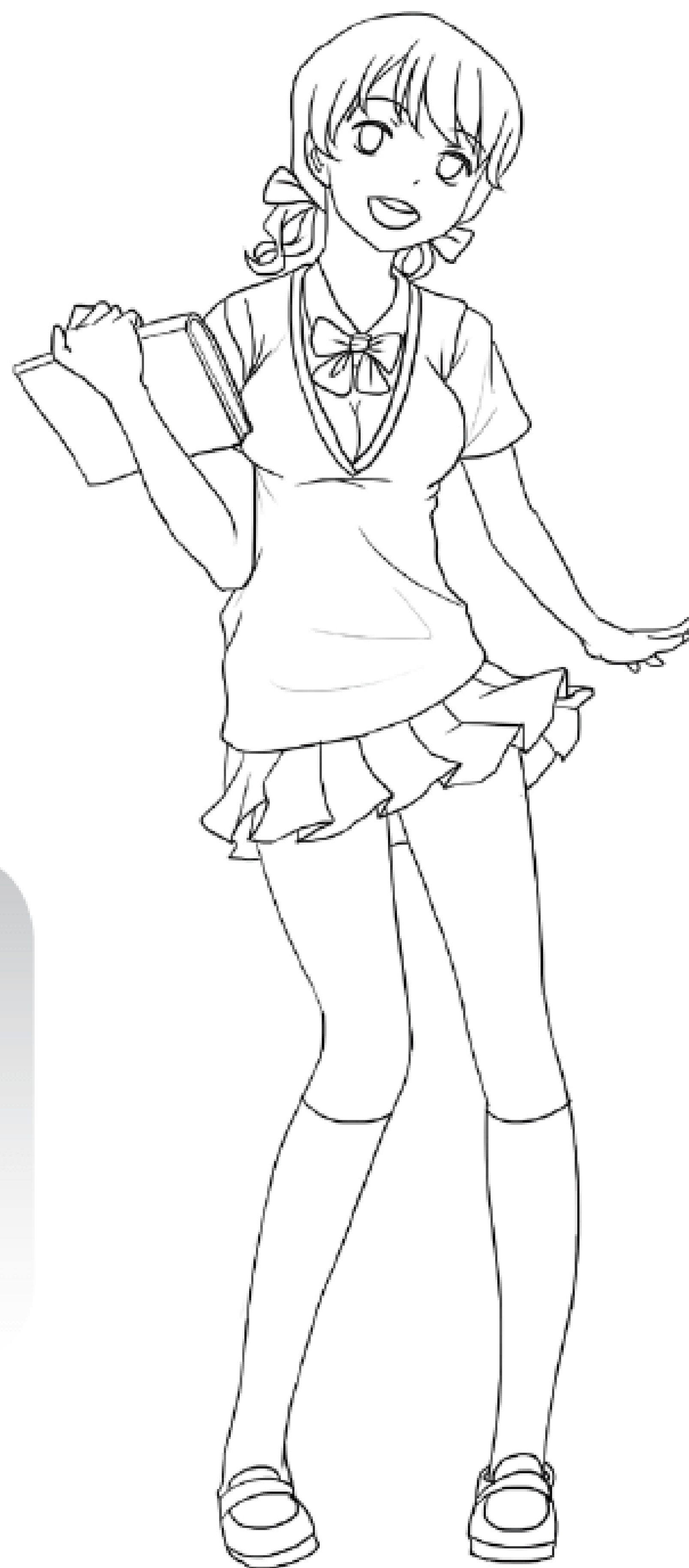
1 用简单的直线表现出人物动态，然后根据动态线勾勒出人物具体的动态轮廓。



2 绘制出人物的脸型和五官，高兴的表情要绘制到位，注意头发要顺着生长的方向绘制。



3 根据人体形态大致勾勒出人物的服装样式，一身学生装使人物看起来青春又有活力。



4 继续刻画人物的头发、五官、衣服和鞋子，使人物的头发更加丰富有层次感。

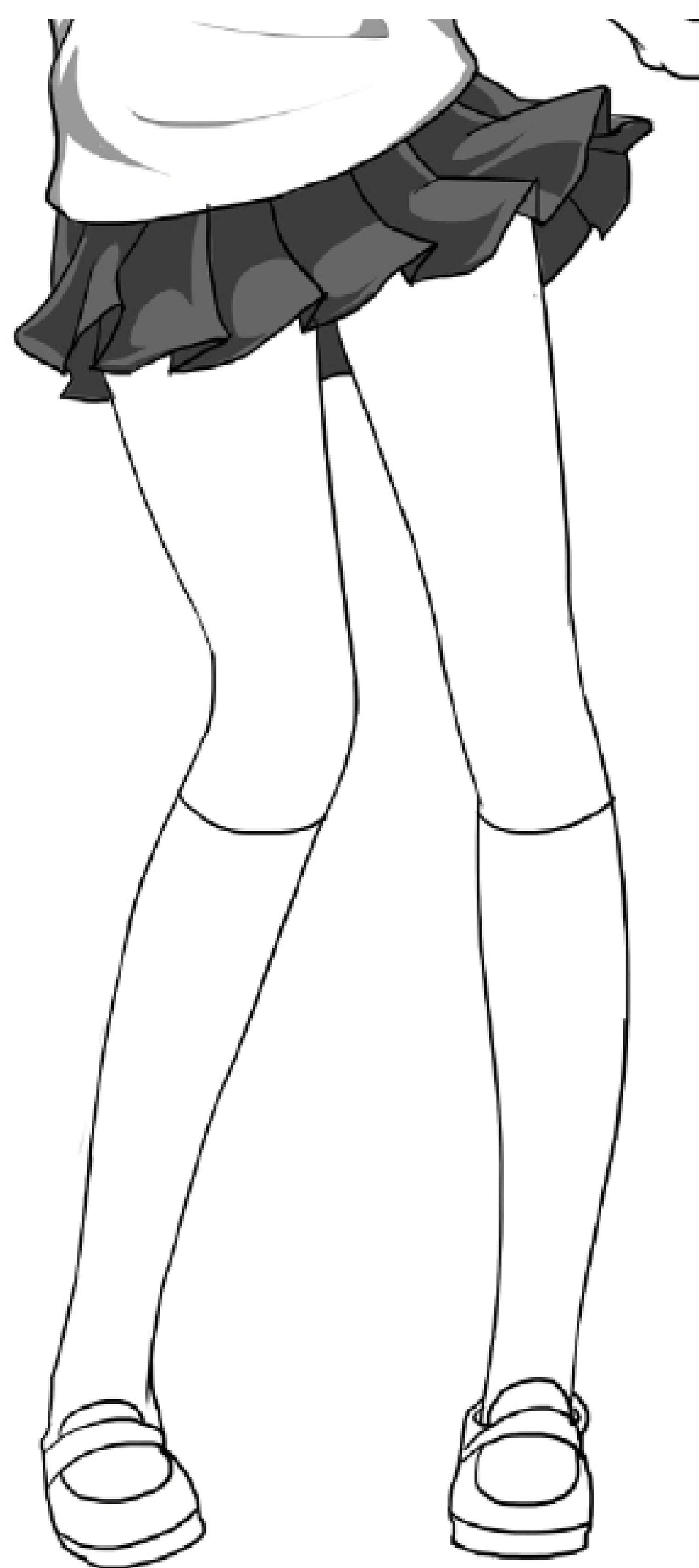
整理画面





5 为了使人物看起来更加有立体感，从头部开始给人物添加阴影，要注意表现出头发的层次感。

6 根据身体的褶皱给人物的衣服添加阴影，增强画面的立体感，可给图中小部件涂上深色，统一整个画面。





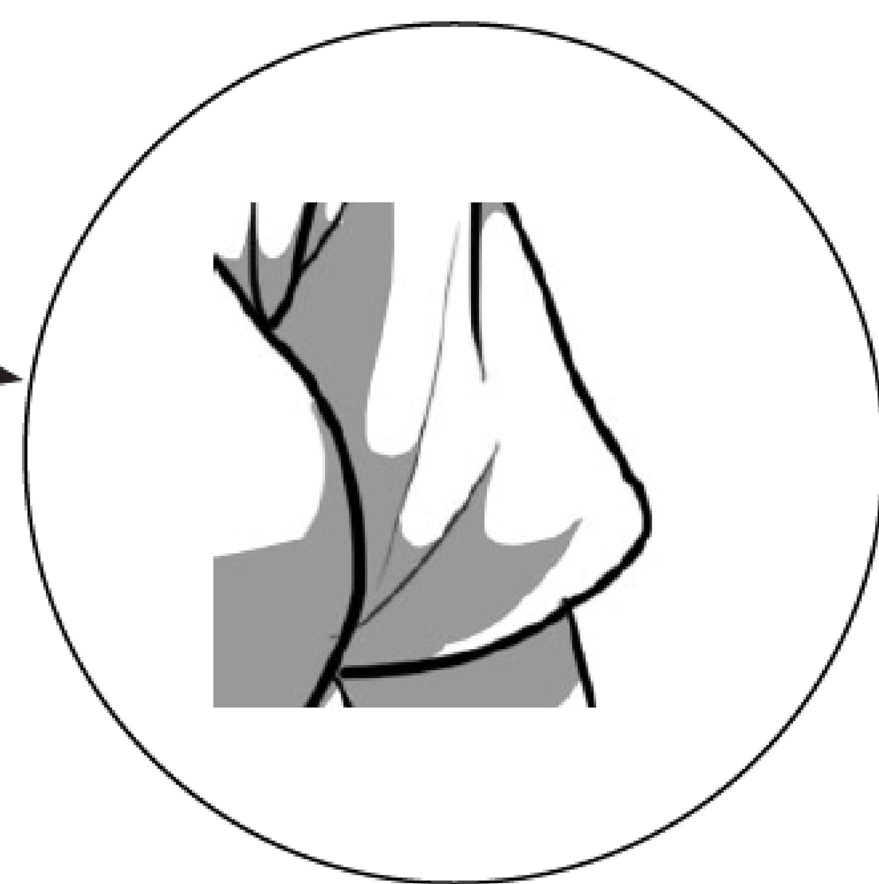
7 给裙子也涂上深色，让校服短裙更加形象。加阴影时要随着褶皱的变化而变化，这样画面会显得更加生动。

8 给人物的裤袜涂上深色，统一整个画面，给裙摆下方、裤袜两侧及鞋子加上阴影，增强画面的立体感。

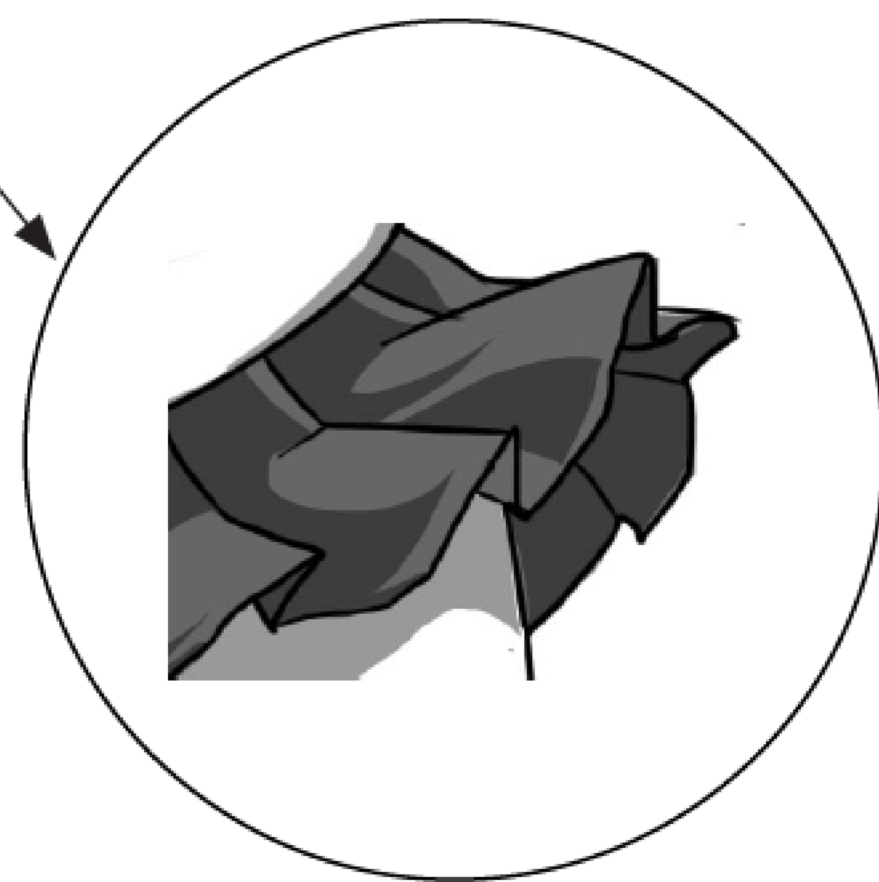


9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。身材匀称的美少女在漫画中比较常见，身着学生装使人物看起来青春有活力，超短的百褶裙使人物的双腿看起来更加修长。

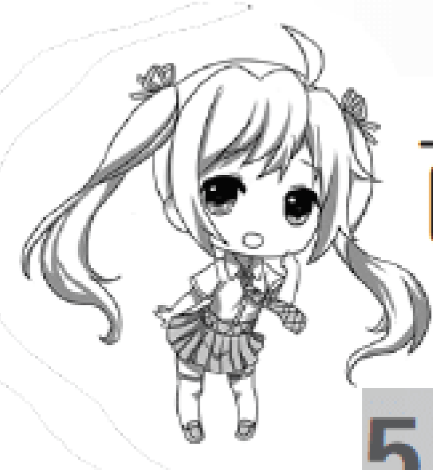




褶皱并不一定是在关节处才形成，衣袖的自然垂落也会形成下垂褶皱。



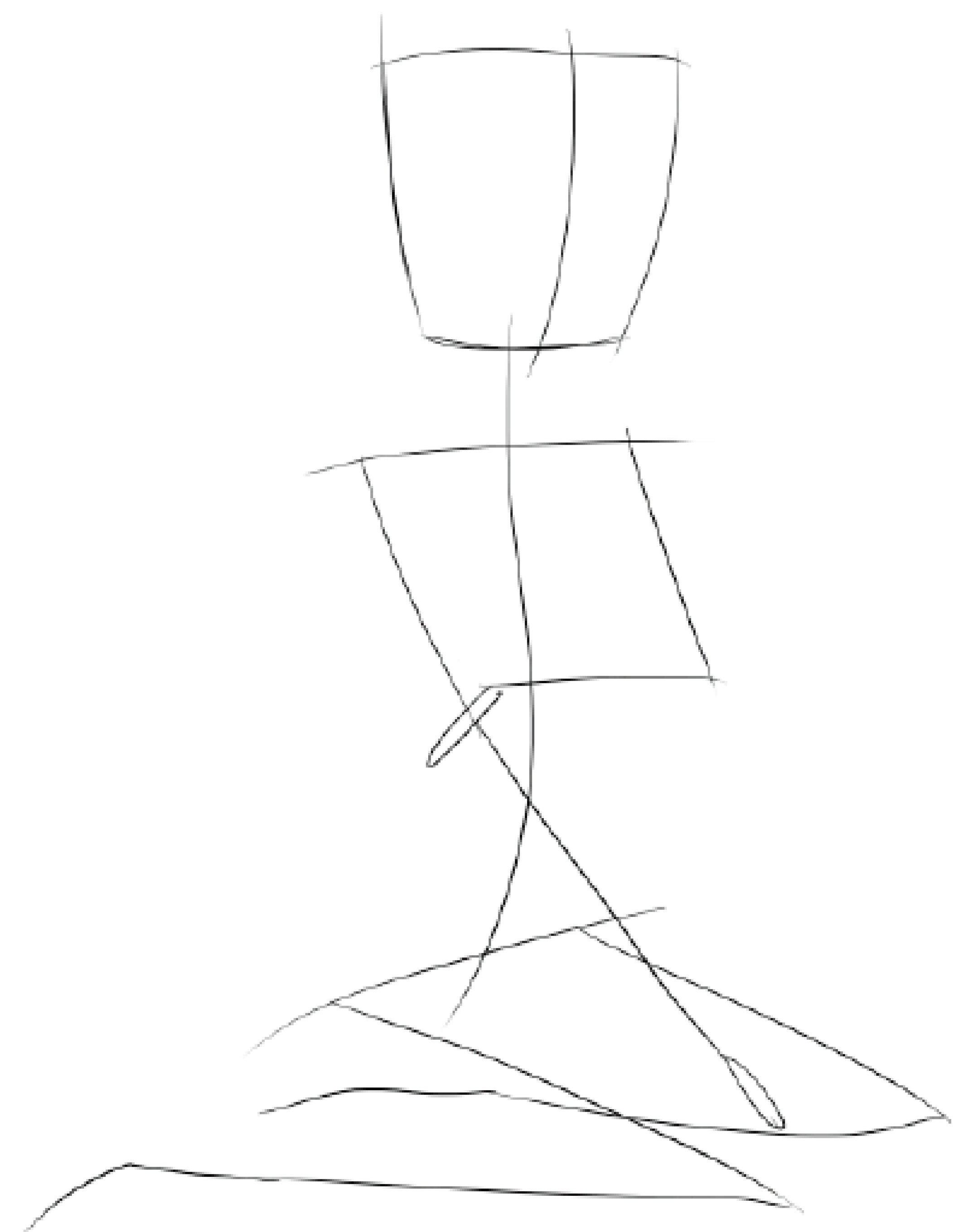
百褶裙的装饰褶皱较多，绘制时要按照波浪的规律刻画，这样才会显得真实美观。



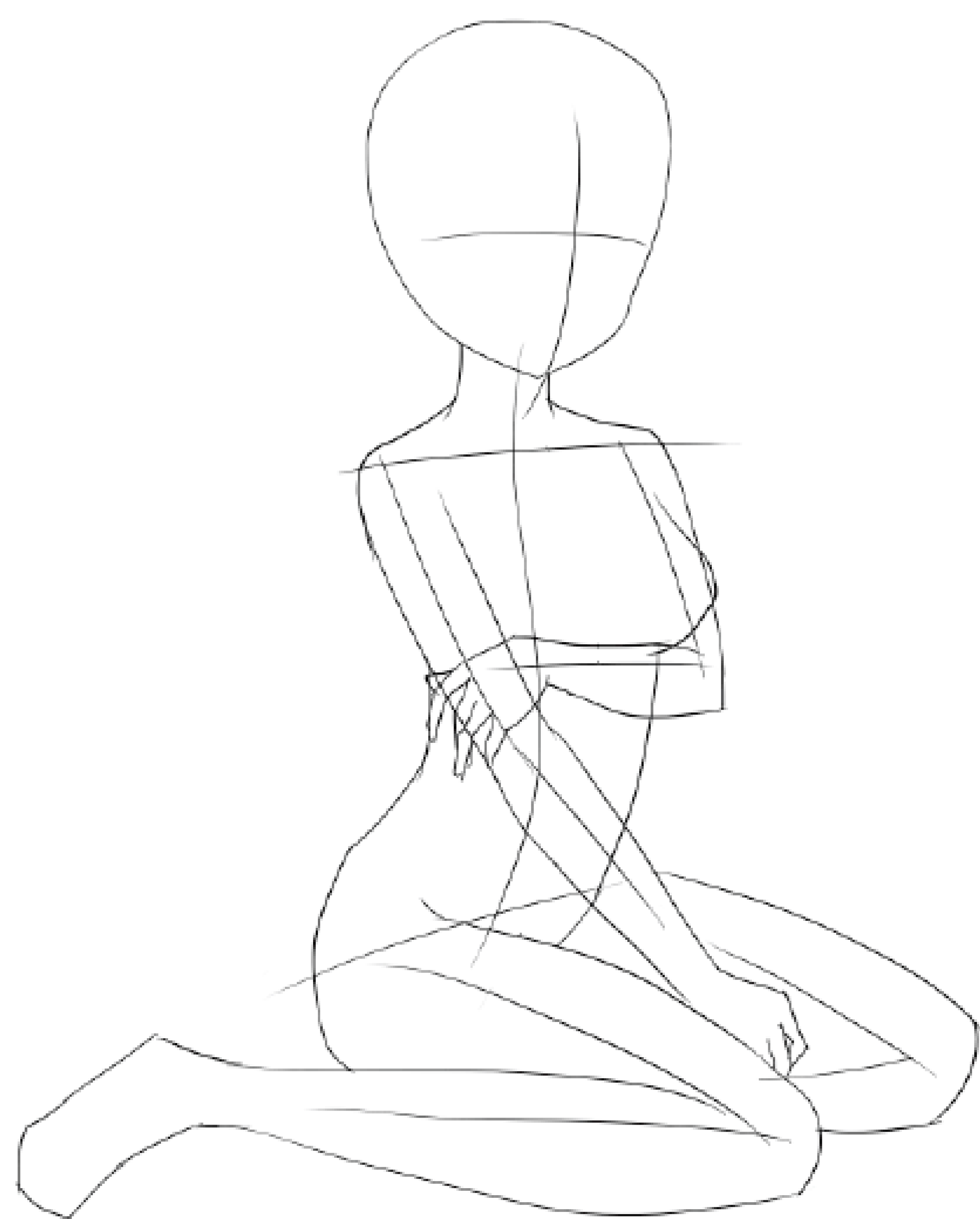
5.4.3 实战——丰满性感的美少女

丰满性感的美少女总会给人以美的感觉，凹凸有致的身材使女性的曲线感更加强烈。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物坐在地上的姿势，一手环胸搭在另一只手臂上，注意要表现出坐在地上的感觉。



2 勾勒出人物的身体结构，丰满的身材主要表现在人物的胸部和臀部，但人物的四肢也会比较圆润有肌肉。



3 根据人体绘制出人物的外形，随意绑扎的长发、突出的身材和贴身的服饰使人物的特征更加明显。



4 进一步刻画草图，擦除多余线条，细化头发的层次感，给衣服添加纹理和褶皱感。



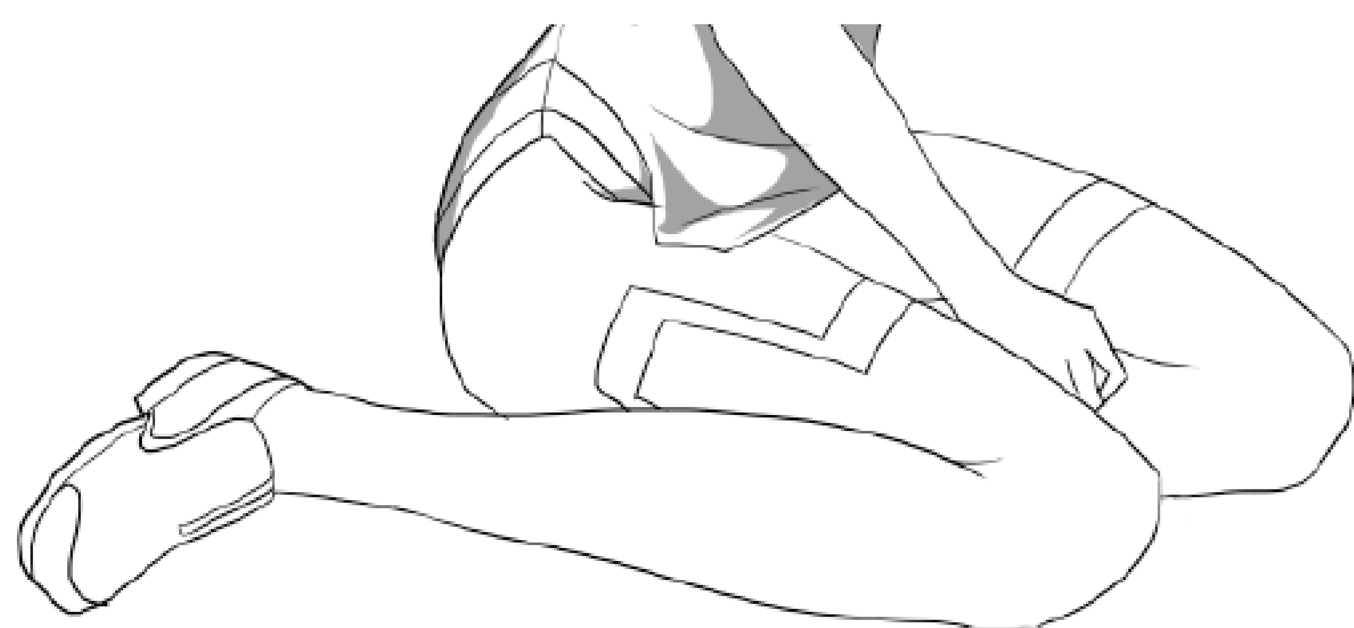
整理画面

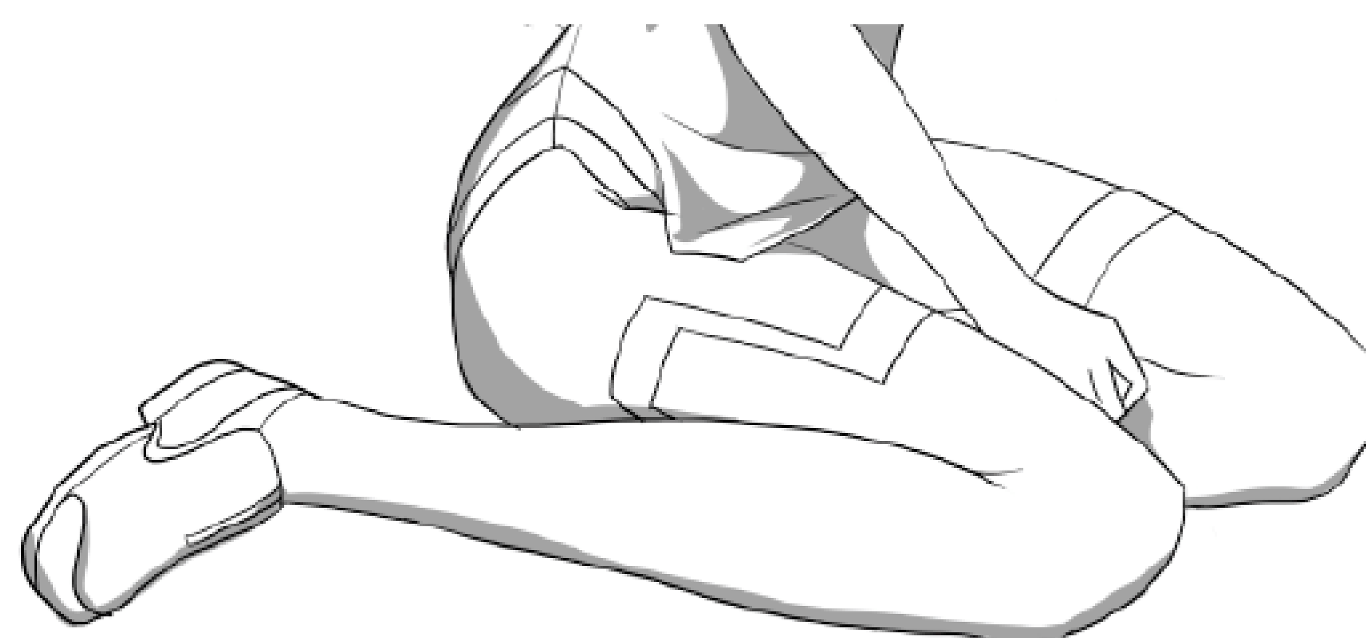




5 用干净流畅的线条绘制出人物的头发、五官和衣服，注意线条的粗细变化。

6 再根据每缕头发的形态和衣服的褶皱绘制出阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。



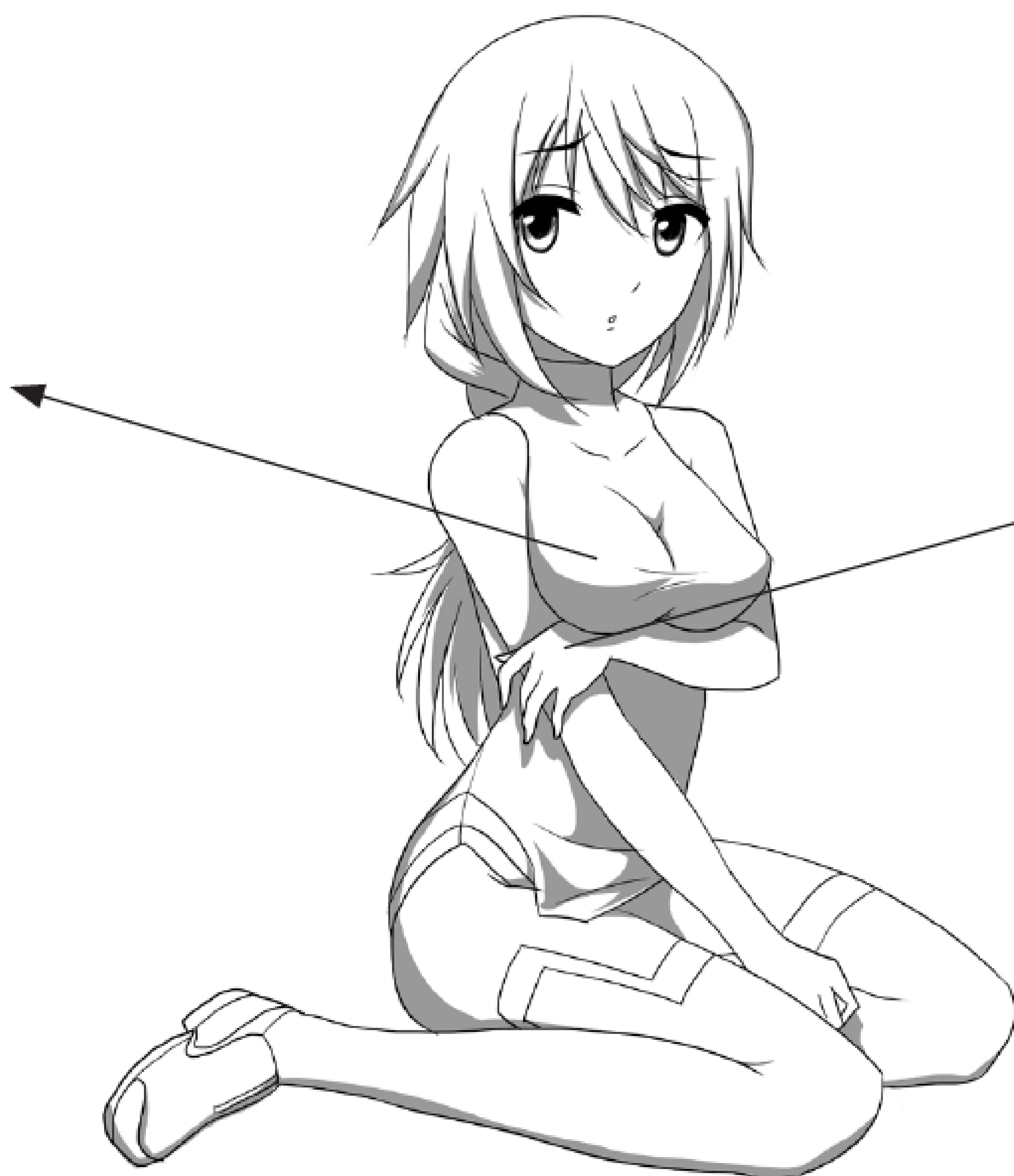


7 继续给短裙和鞋子加上纹理细节，注意衣服与裤子的穿插关系。

8 绘制阴影，根据腿的结构和鞋子的褶皱绘制出不同形态的阴影效果。

9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这里是一个性感温柔的美少女，贴身的服饰使人物凹凸有致的身材表现得淋漓尽致。







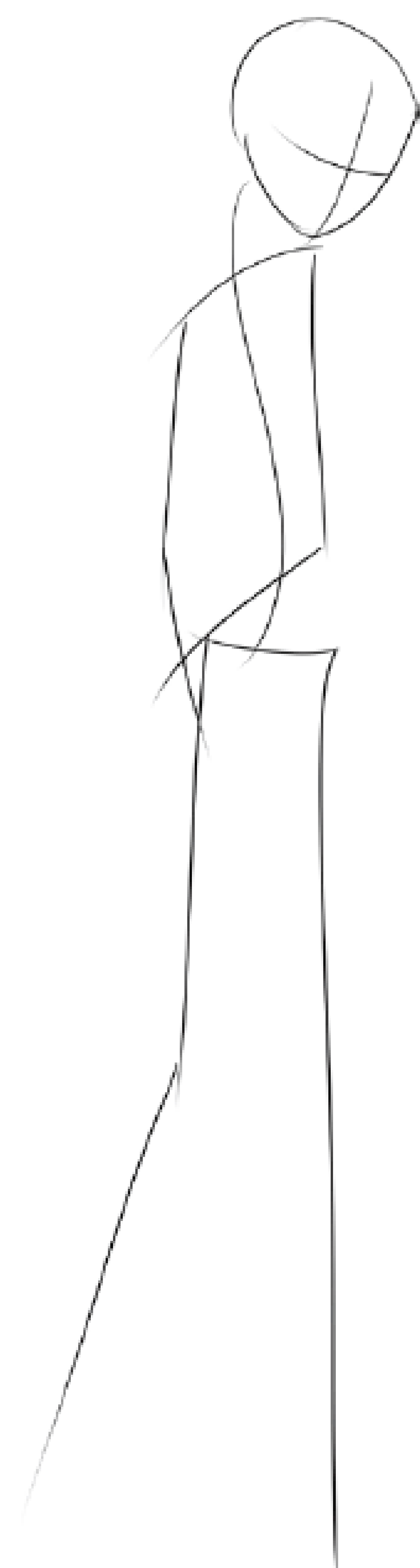
丰满的胸部在紧身衣下形成饱满的凸起，产生了拉扯褶皱。

丰满型美少女手指要绘制得圆润饱满，五指动作也要有所变化，使手形显得生动。

5.4.4 实战——体型健壮的美少女

体型健壮的美少女通常给人一种强壮的感觉，这类美少女的肌肉会显得比较明显，所以画这种类型美少女时要对人体肌肉有一定的了解。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，这里画一个回眸的动作。



2 根据人体结构标出人体的骨结点，以方便对形体的把握。





3 在第2步的基础上丰富人体结构，大致画出肌肉结构，要注意结构之间的穿插关系。



4 在人体基础上添加设计，大致画出人物的形象，这里画的是一个身穿职业装的女性。

整理画面

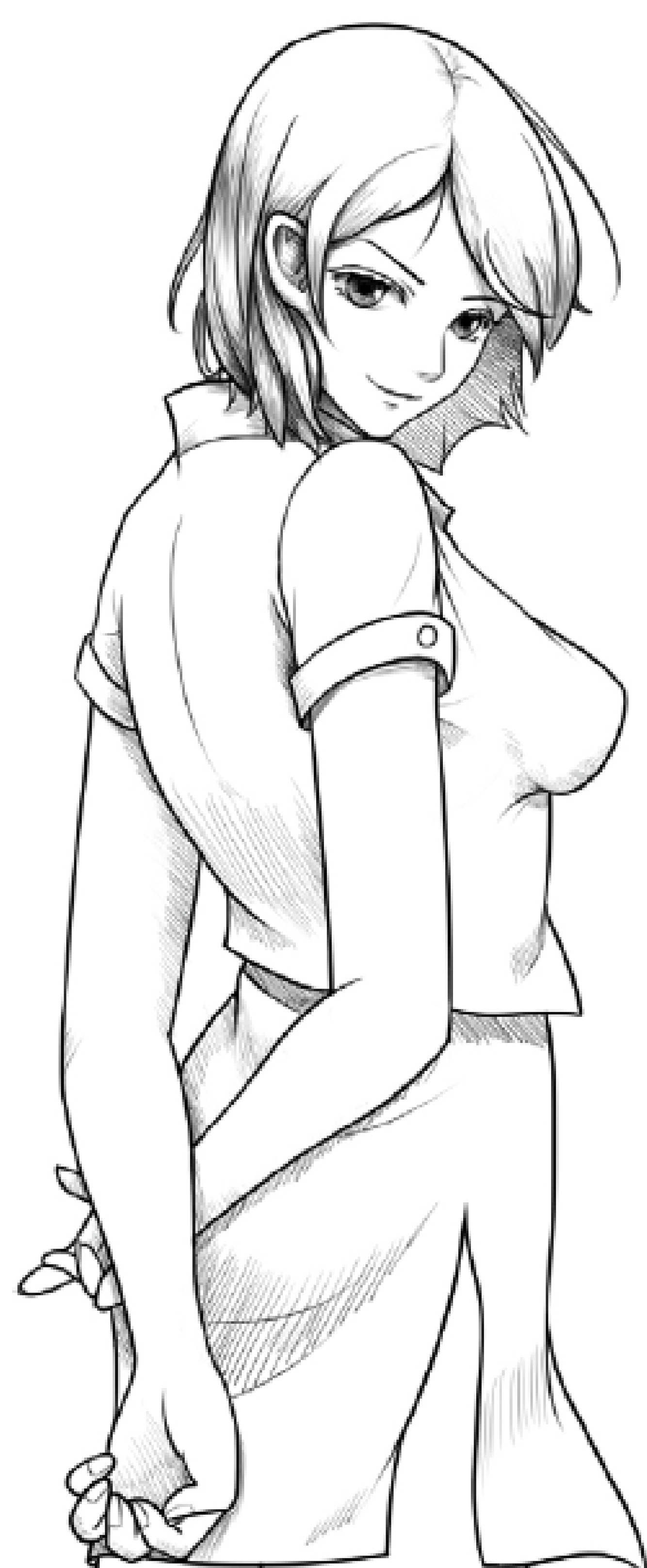


5 擦掉多余的线条，进一步刻画人物形象，适当地添加一些细节。

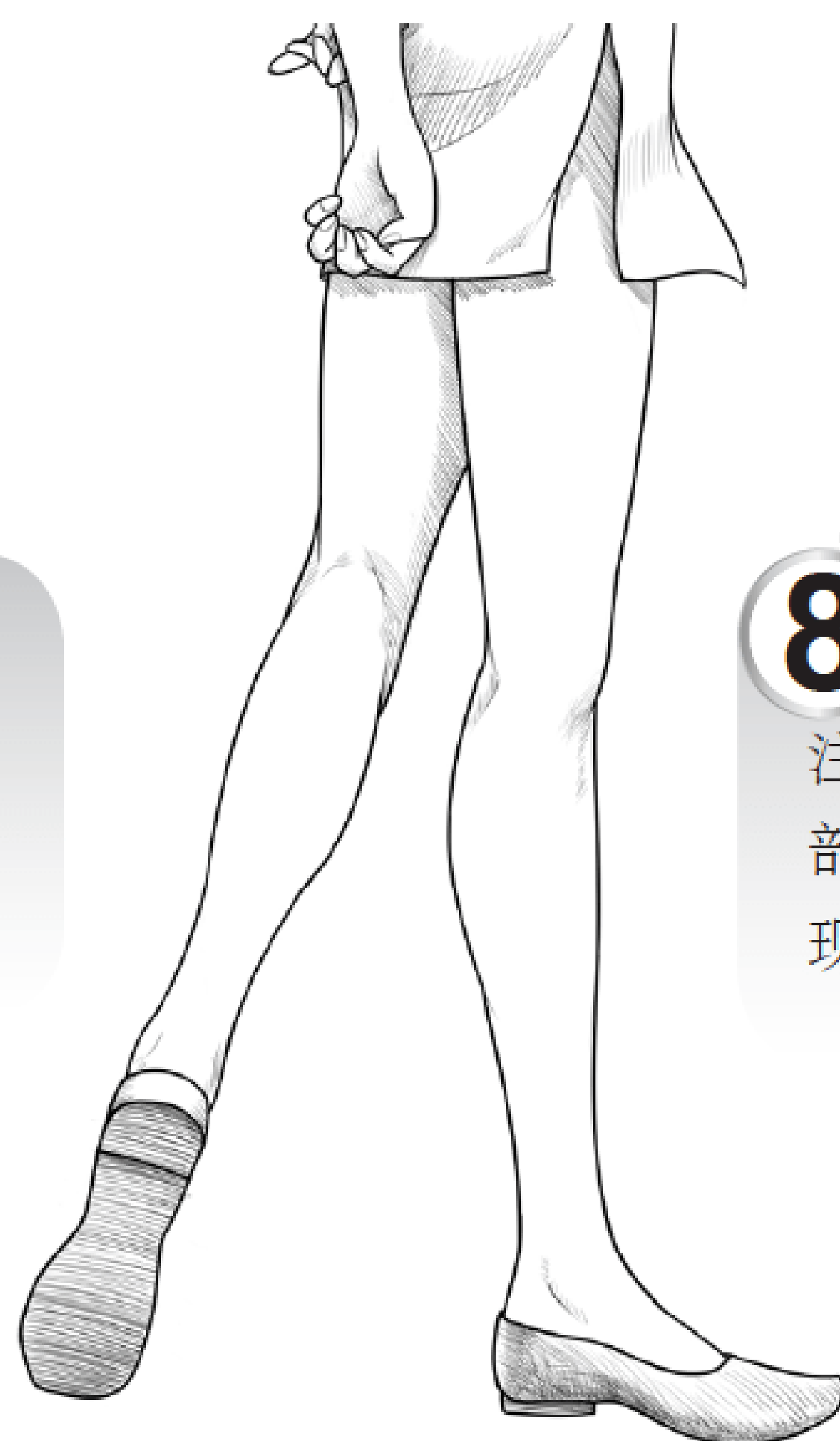


6 清理线稿，把线稿整理干净，要做到线条流畅美观，粗细得当。



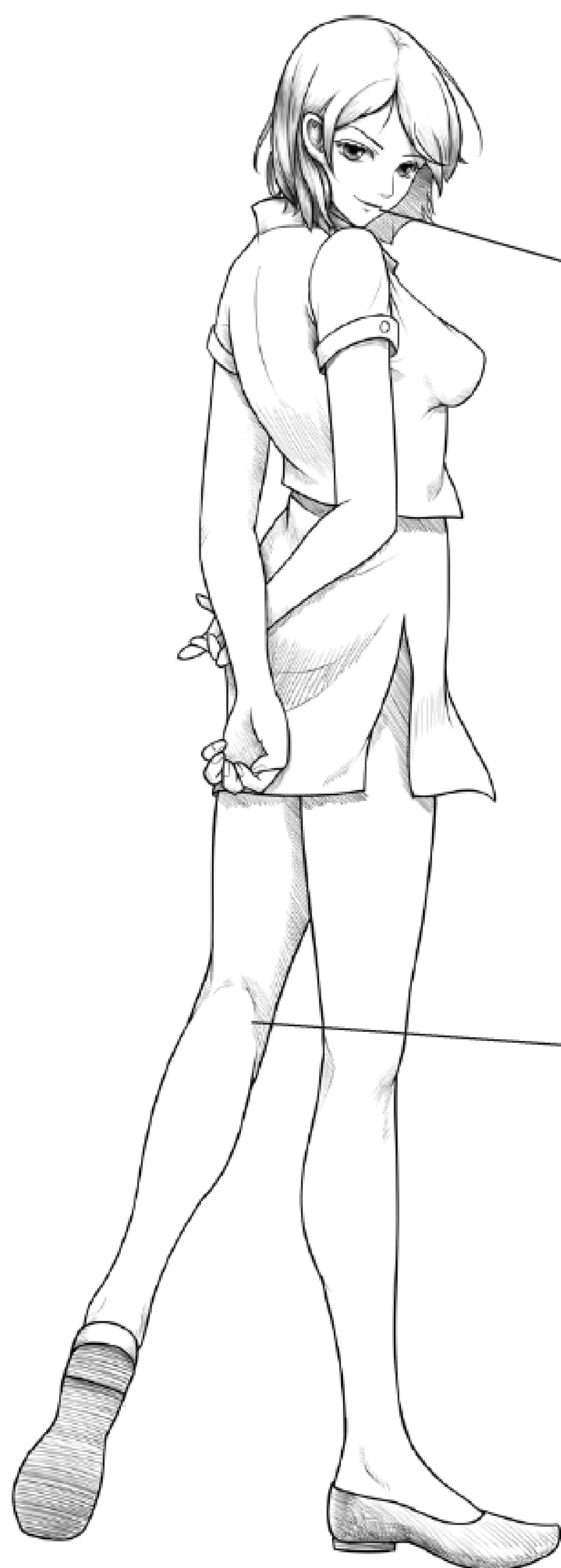


7 设定一个光源，从头部开始给人物添加阴影，要注意头发和衣服的层次。



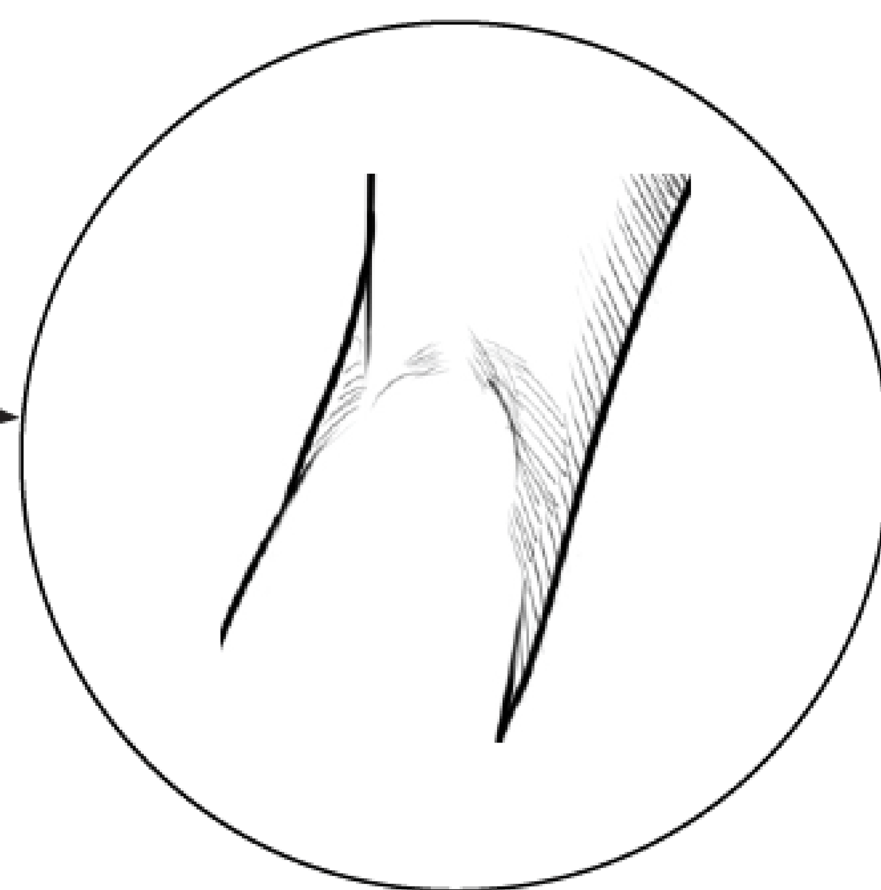
8 绘制阴影时要注意人物的结构，腿部结构也要用阴影表现出来。

9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个身着职业装的女性回眸一笑的形象，不仅胸部丰满，而且秀美的腿也健壮、修长。





头发要有层次感，靠后的头发可以粗略地画一个大致形态，让它产生空间感。



健壮的美少女身材会比较有肌肉感，所以肌肉结构可以稍微绘制出来。

第6章

动作姿势的多种绘制技法



外表仅仅是美少女的静态表现，前面已经学习了美少女的头部和身体的绘制，但为了使美少女更具魅力，就必须利用各种动态表现来丰富其性格特征。

本章会对人物的各种典型动作进行讲解，通过对细节的剖析来掌握其特点，根据人物不同精神状态利用身体的动作来表现，并且通过两个实例进行综合练习。

6.1 静态的基本姿势

人物的静态姿势是漫画中非常重要的一部分，能表现出人物的日常状态，这里将从站、坐、蹲、躺、趴等姿势来讲述静态姿势的绘制。

6.1.1 实战——站

站姿可以说是一个静态的动作，人物的身体动作幅度不大，身体重心在两腿之间。下面就来看看一个女孩的普通站姿该如何绘制。

绘制草图



1 利用线条简单地勾勒出人物站立的姿势，给她设计一点动作，这样可以使人物看起来更生动形象。



2 根据动态线勾勒出人物的身体外形，正确画出身体的结构，由于是画少女，所以轮廓要画得饱满。



3 根据人物的体型绘制衣服，设计发型，这里给女孩设计一套学生装和一头飘逸的长发。



4 在第3步的基础上清理线稿，把多余的线条清理干净，调整人物的形象，完成大型设计。



整理画面





5 细化人物形象，清晰地描绘出线稿，要做到线条连贯流畅，有详略变化。

6 从头发开始给人物添加阴影，注意结构的变化转折所形成的阴影变化。

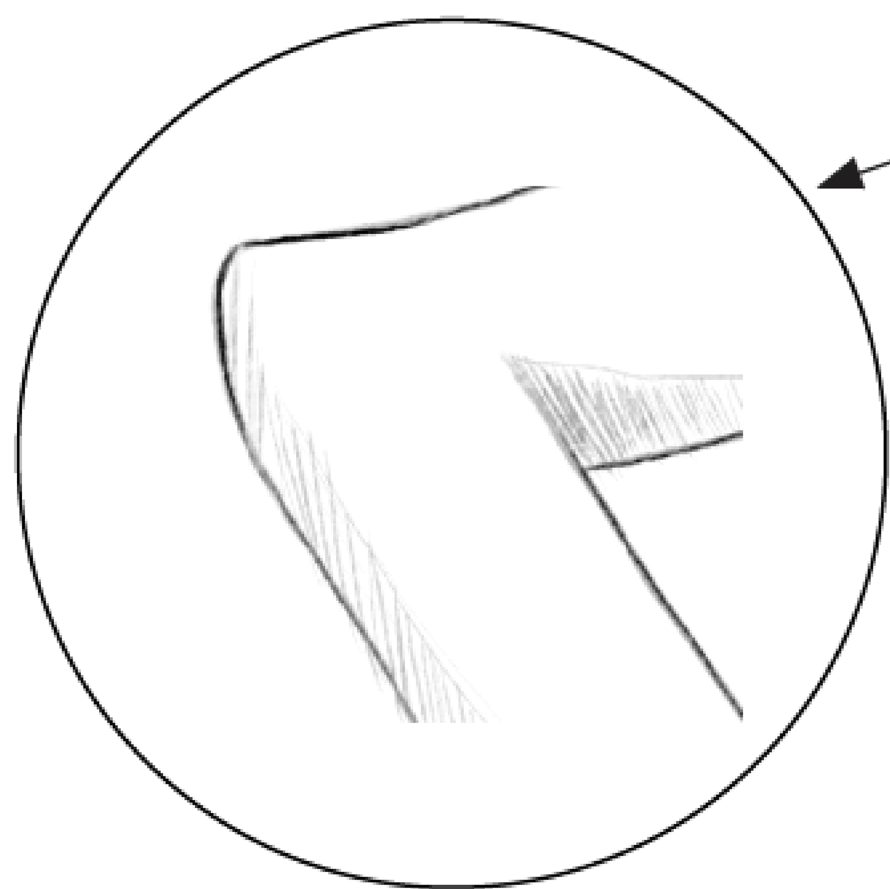




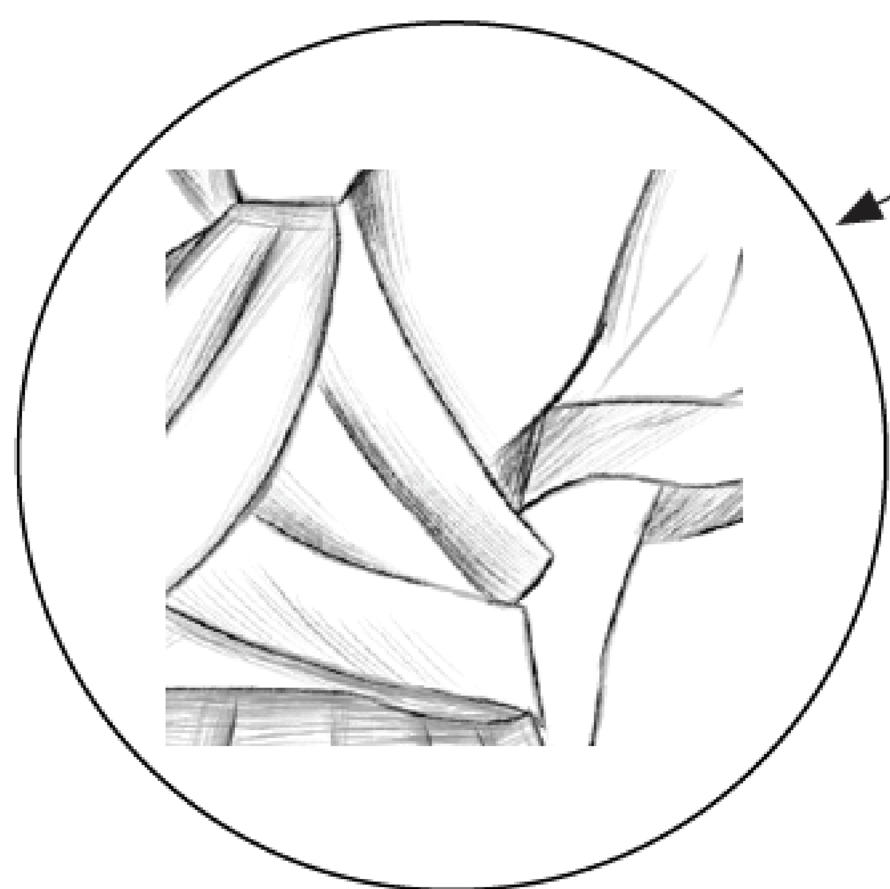
7 下半身线条也要清晰地描绘出来，描绘时要注意腿部结构的变化。

8 给下半身绘制阴影，皮肤的阴影不宜过重过多。

9 擦去多余的线条，一个普通站姿的最终效果图绘制完成。女孩手提书包站立着，眼神瞟向远方，一头长发被风吹起，使人物立刻生动起来。



在绘制阴影的时候要注意把握它的深浅变化，线条要匀称有规律。



服饰因为被拉伸所形成的褶皱要有主次之分。

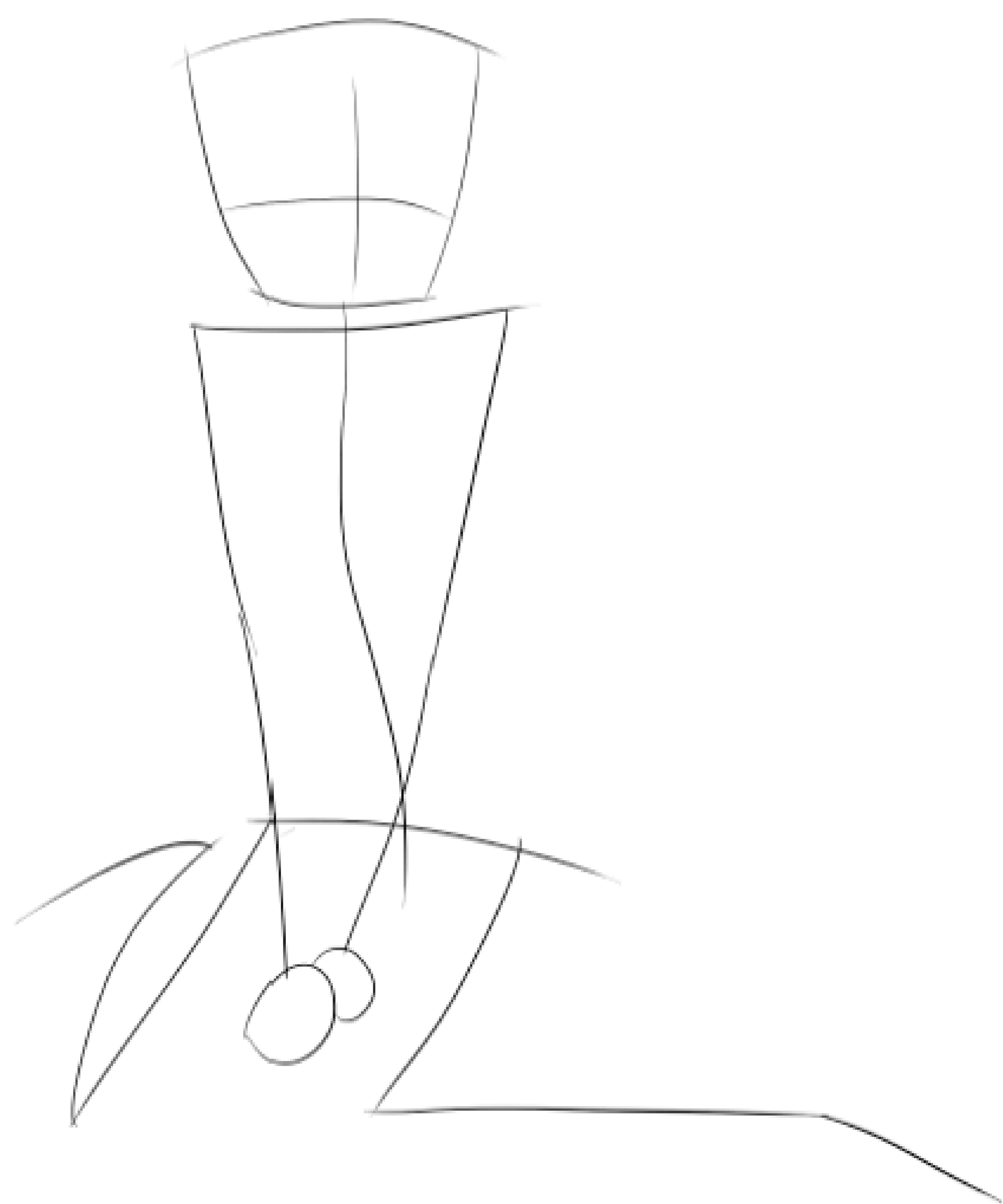




6.1.2　实战——坐

坐姿是一种比较稳定的动作，人物的上半身基本上是挺直的，双腿弯曲呈各种角度，以臀部和板凳等支撑物接触，是一种静态的动作状态。这里以跪坐为例，人物主要以双膝和臀部为重心点，进行各种跪坐的动作。

绘制草图





1 用简单的动态线表现出人物坐在地上，双手握于前的姿势，注意肩膀和臀部线条斜度反向。

2 根据动态线勾勒出人物具体的动态结构，因为是侧面，左边的小腿被挡着几乎看不见。





3 用流畅的线条绘制出桃子脸型和五官，绘制出发型的样式，绘制出身体的外形轮廓和衣服的样式。

4 人物的外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为下一步工作做准备。

整理画面





5 加深瞳孔，留出反光，点上高光，刻画出眼睛，给领口、腰部、手肘添加堆积褶皱，在胸口添加覆盖褶皱。

6 根据每绺头发的走向，在头发的下垂部分和马尾的转折处添加阴影，根据褶皱，给衣服添加阴影。





7 绘制出裙子的内部结构及双腿上裤袜的外形轮廓，绘制出鞋子的内部结构，完善画面。

8 根据裙子的褶皱，给裙子添加阴影，根据腿部和鞋子的结构，在大腿边缘的背光面添加阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。女孩跪坐在地上，稍稍扭动的动作和害羞的表情让人物显得很羞涩可爱。

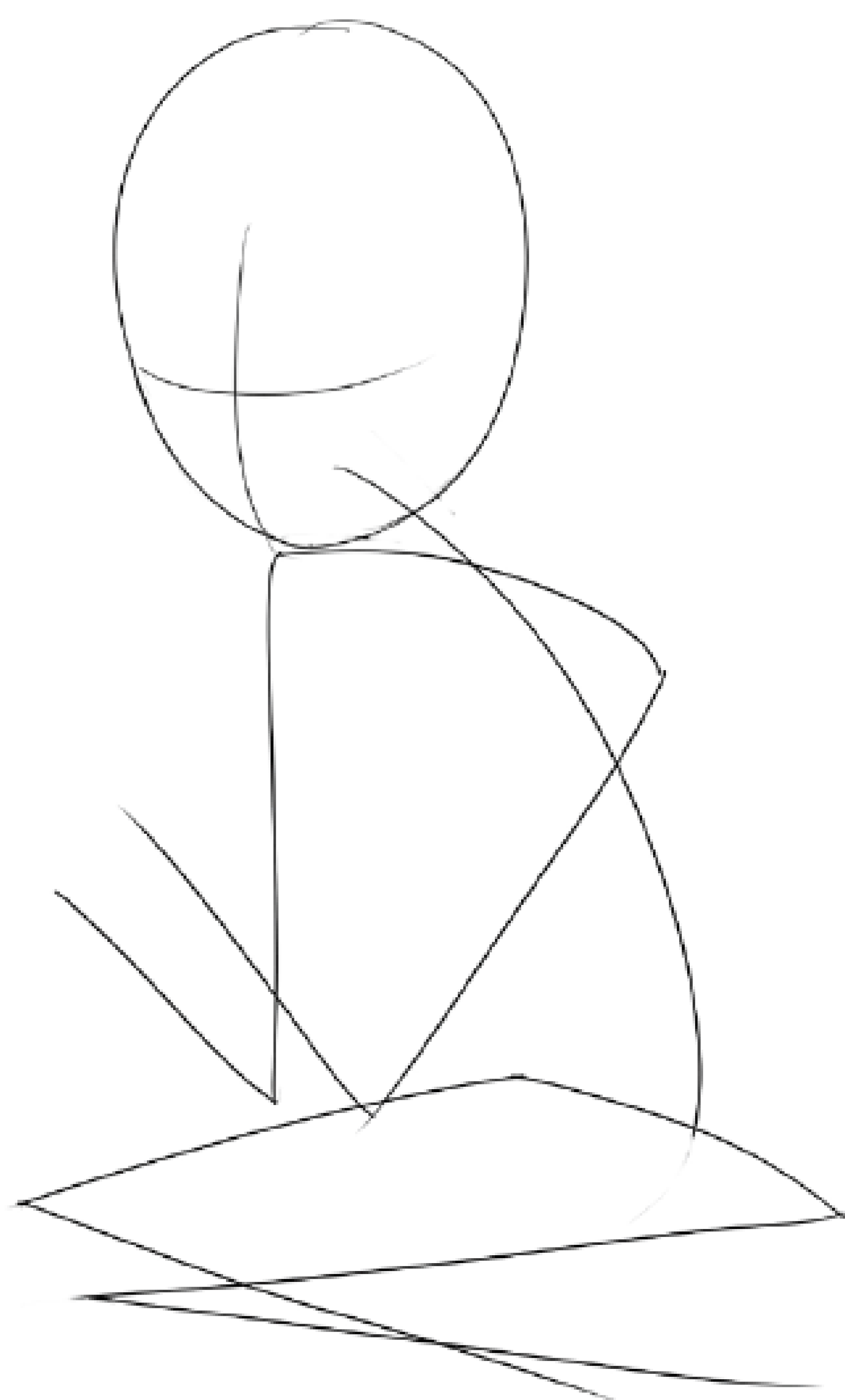
用密集的短线条在眼睛的下方绘制出红晕效果，让羞涩的表情更加到位。

长发聚拢在一起形成面，下垂时由于转折形成暗面，绘制阴影，增强头发的层次感。

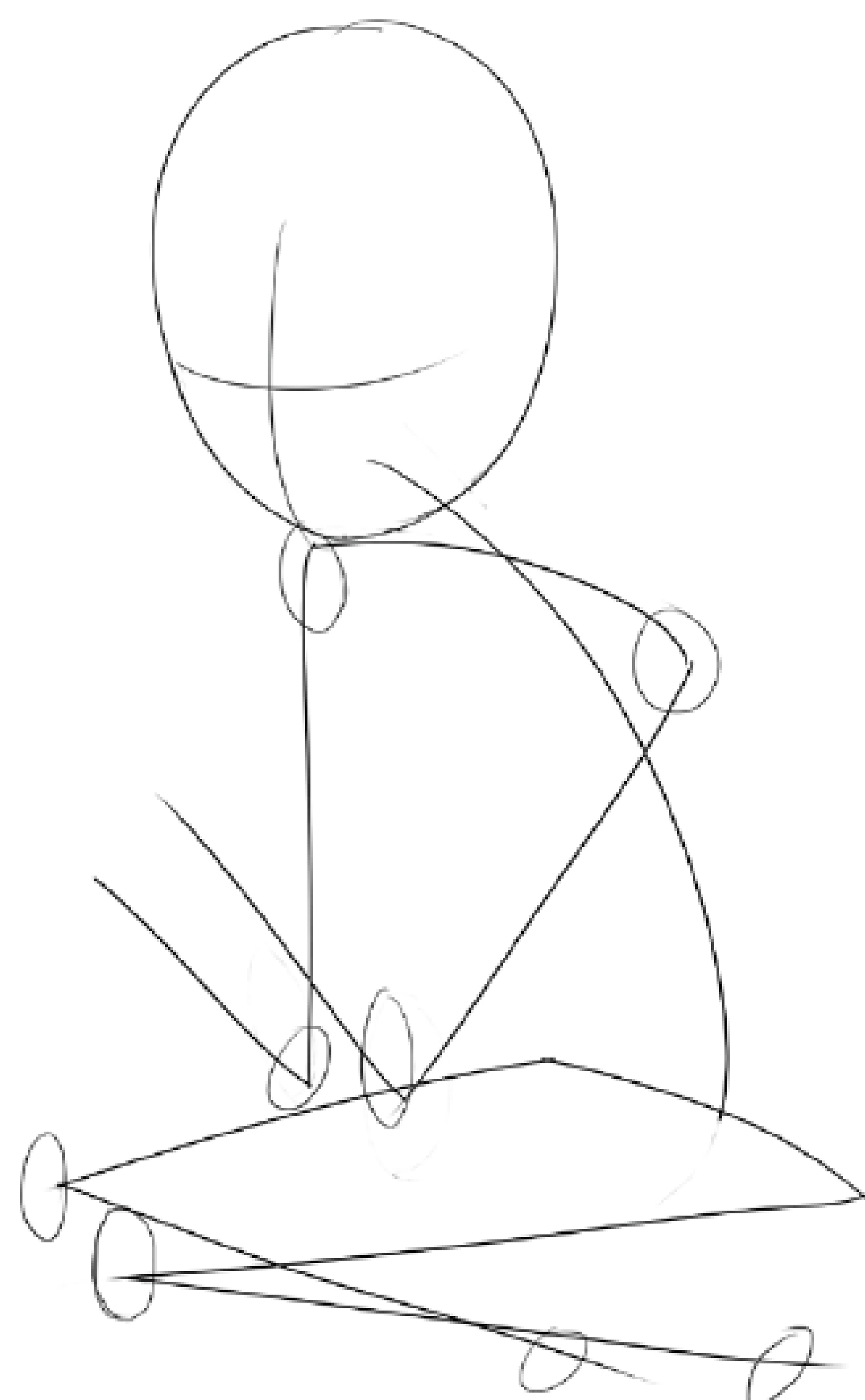
6.1.3 实战——蹲

蹲姿也是一种静止的姿态，身体蜷曲折叠，整个形象比较紧缩。下面以一个成年期猫女为例讲解蹲姿的绘制方法。

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的大致动作，由于身体的弯曲，肩线会形成弧度往前倾。



2 标示出人体的骨结点，确定好人体的比例关系，以便对人体进行正确绘制，注意透视变化。



3 根据动态线绘制出简单的人体结构，注意腿部弯曲交叠的状态描绘。



4 给人体添加设计，由于是画猫女，可以给角色添加猫耳朵和尾巴。



整理画面





5 在大型的基础上添加细节，细致画出头发和衣服层次，使画面丰富起来。

6 描绘线稿，将多余的线条清理干净，并要保证线条的流畅。





7 从头部开始给人物添加阴影效果，要注意头发层次所形成的阴影变化。

8 给衣服添加一层重色，使画面更加稳重，然后继续描绘阴影。

9 清理干净画面，一个蹲着思考的猫女绘制完成。在表现蹲着的姿势时要注意腿部的弯曲结构变化，臀部会比较下倾，形成向下蹲着的状态。





设计猫女时要不可缺少地给她设计一对耳朵，同时注意耳朵的透视变化。

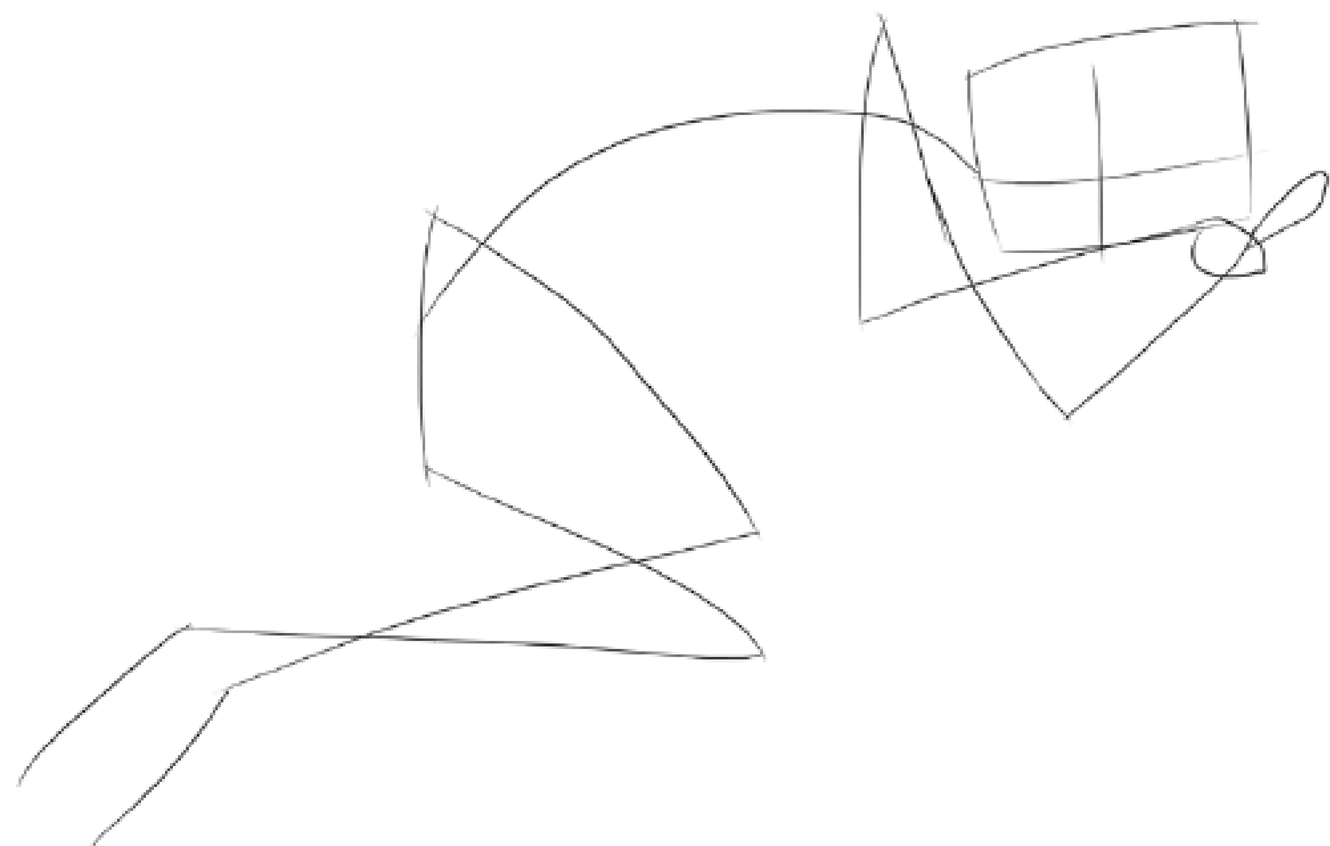


给鞋子添加蝴蝶结设计，会给整个角色添加一丝可爱纯真的感觉。

6.1.4　实战——躺

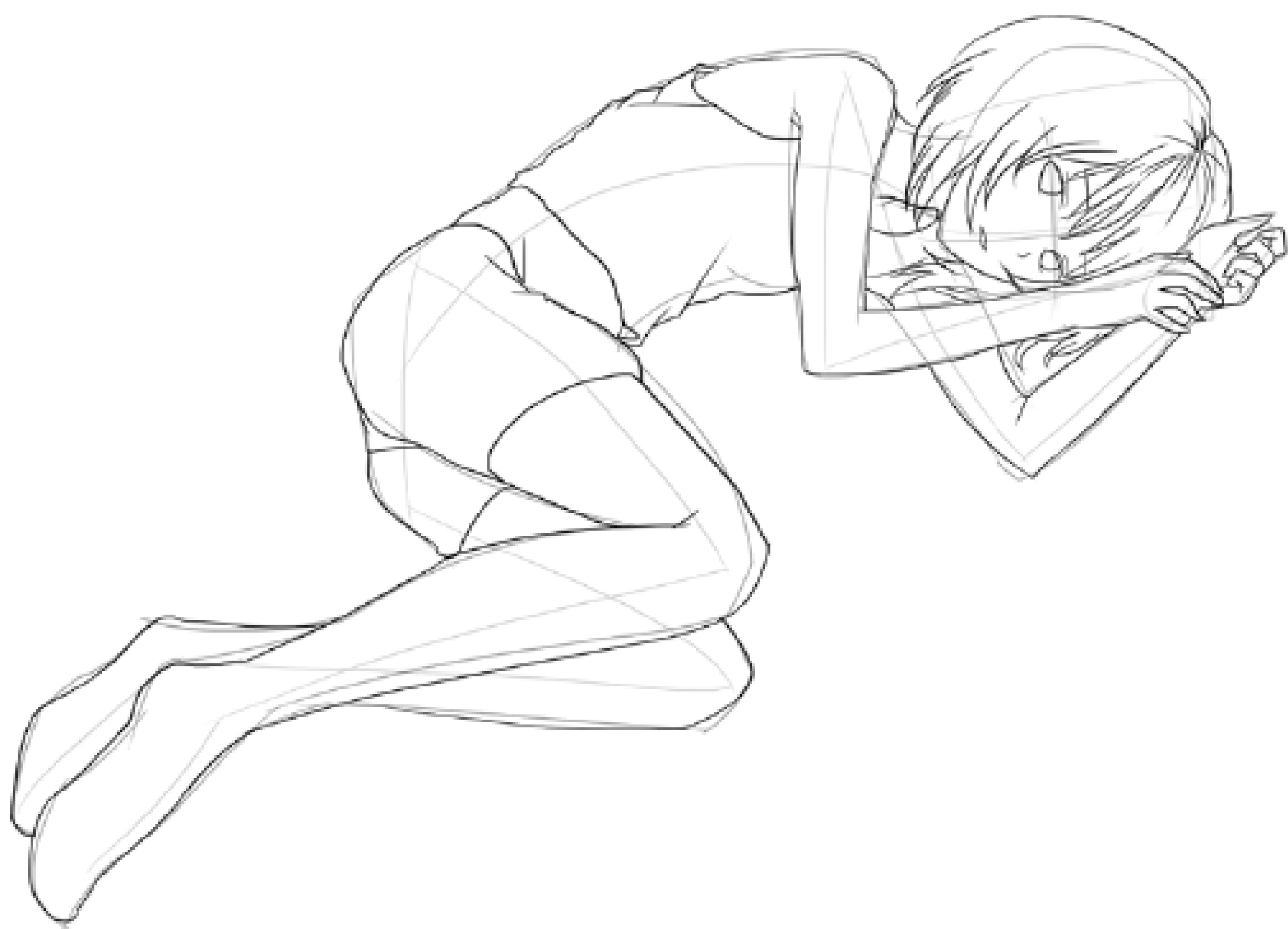
人物躺着时，宽松的头发和衣服会向着地的一方滑落。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物侧躺在地上，双手相交上弯放于头前，双腿并拢弯曲的动态姿势。

2 根据动态线勾勒出人物具体的动态结构，注意动态结构基本以动态线为中心绘制，然后绘制十字线确定五官的大概位置。



3 根据十字线绘制出小巧的五官，根据头部的结构轮廓，绘制出头发，根据身体的动态结构，绘制出T恤和短裤以及具体的身体轮廓。

4 外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，保持画面整洁，为刻画细节做准备。

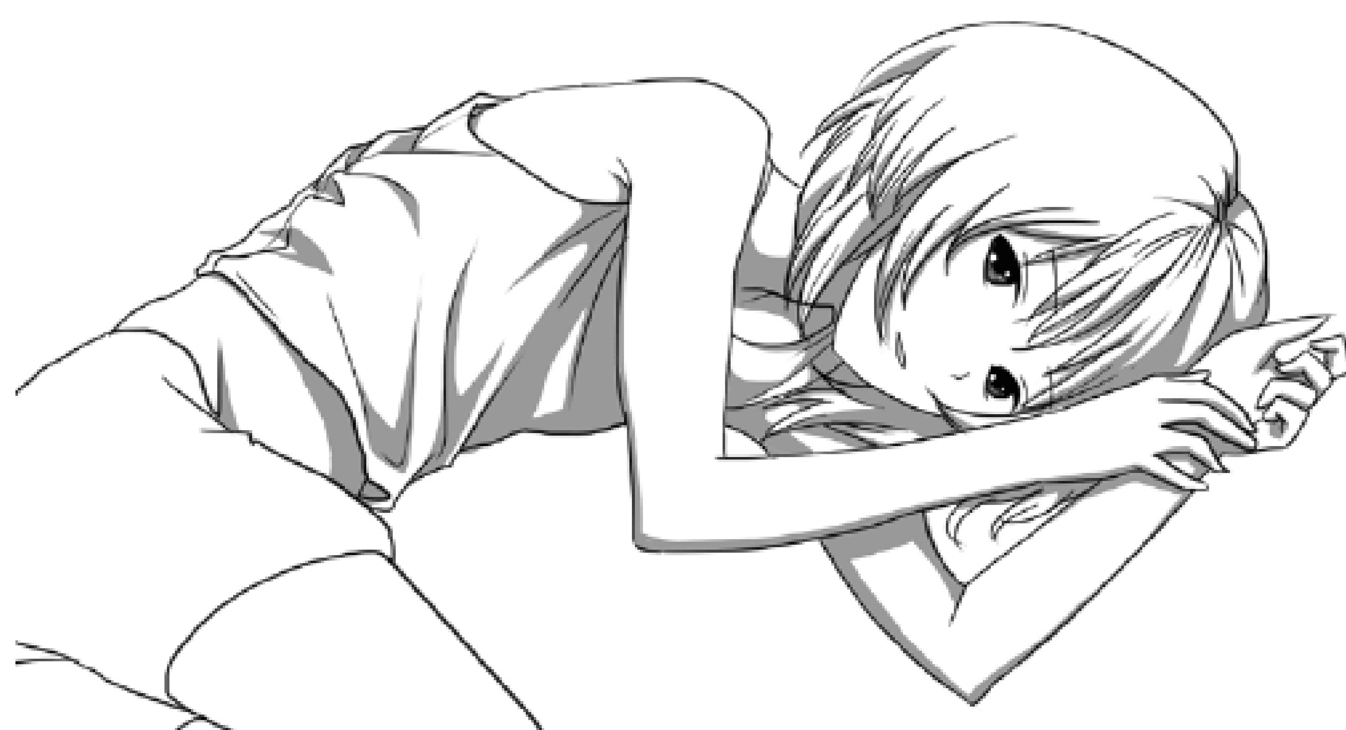


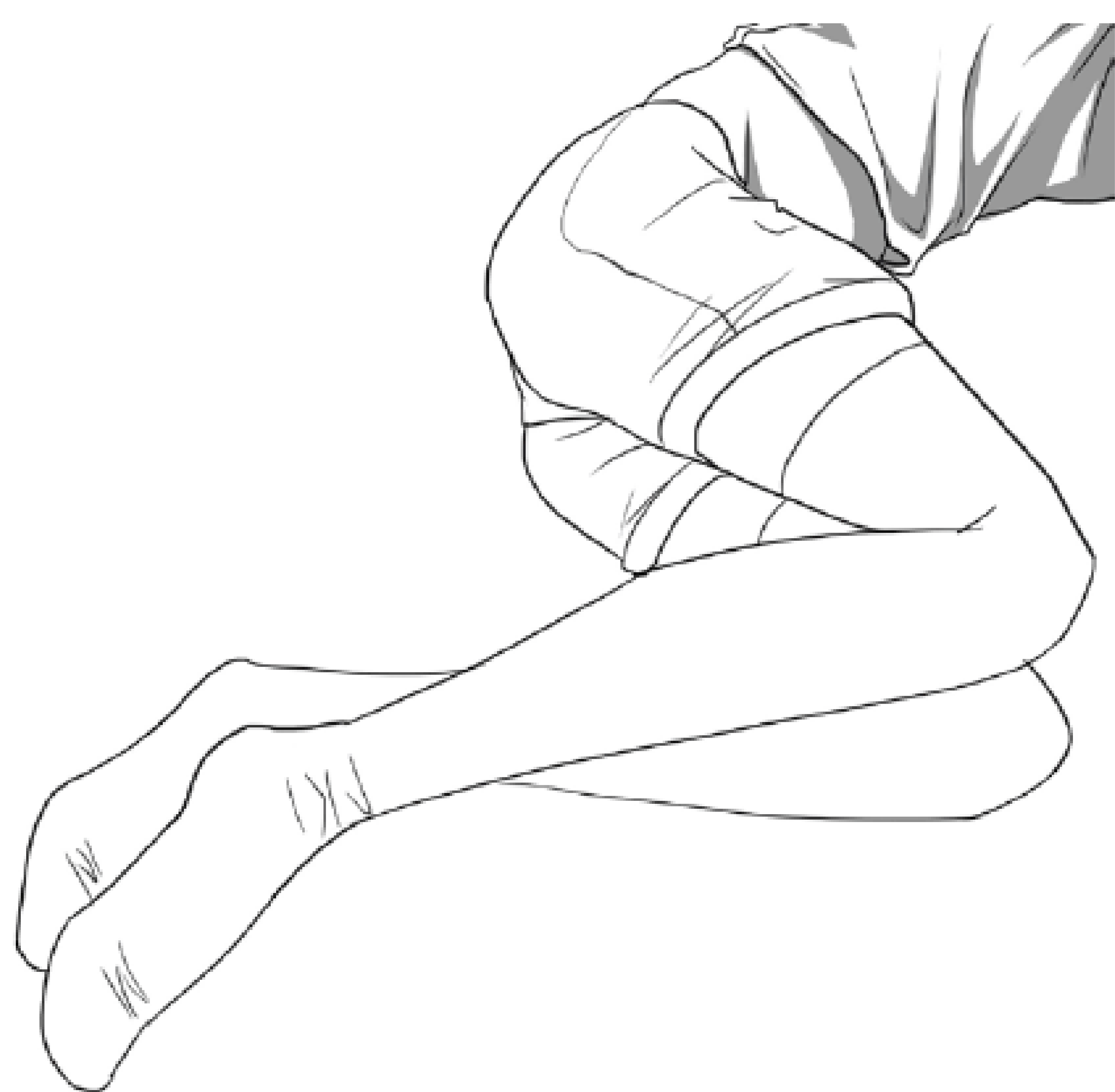
整理画面



5 加深上眼睑，留出灰色，在左上方添加高光，刻画出眼睛，在背部、腰部、腋窝处添加褶皱增强画面层次感。

6 根据头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，根据身体的结构和T恤的褶皱，给上半身添加阴影，增强立体感。





7 刻画下身，给短裤添加缝线和褶皱，让裤子更加生动，绘制出裤袜的外轮廓，在脚踝和脚趾转折处添加堆积褶皱。



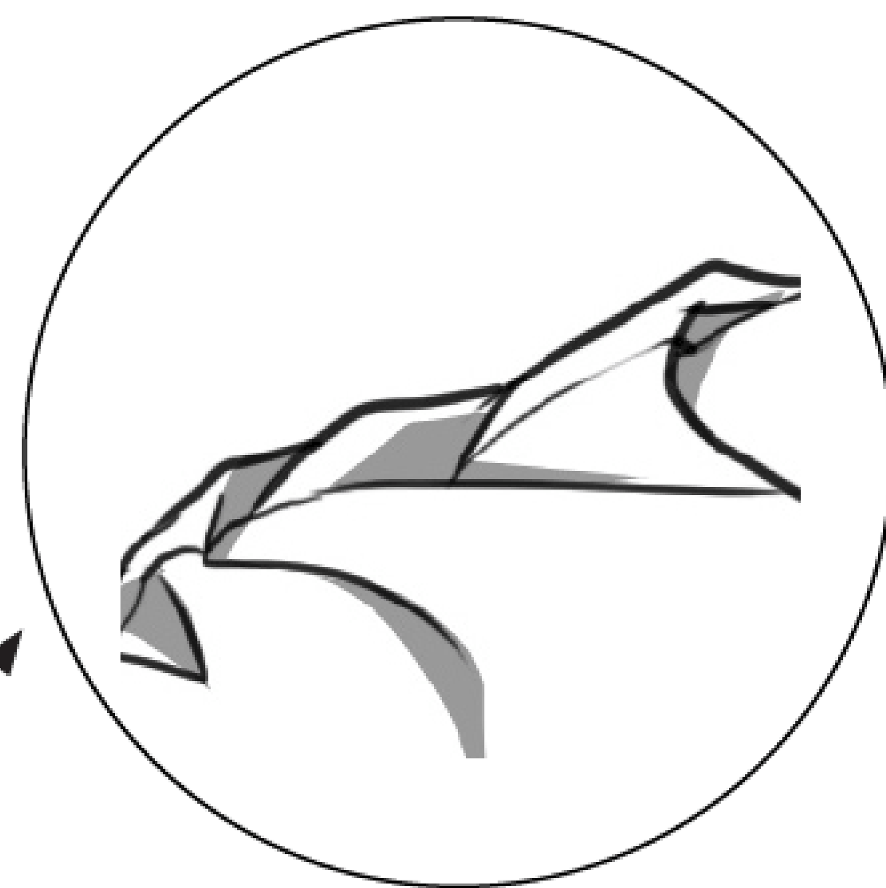
8 根据裤子的褶皱和腿部的结构，在左侧的背光面大面积添加阴影，双腿交叉形成的阴影也要添加，增强画面立体感。



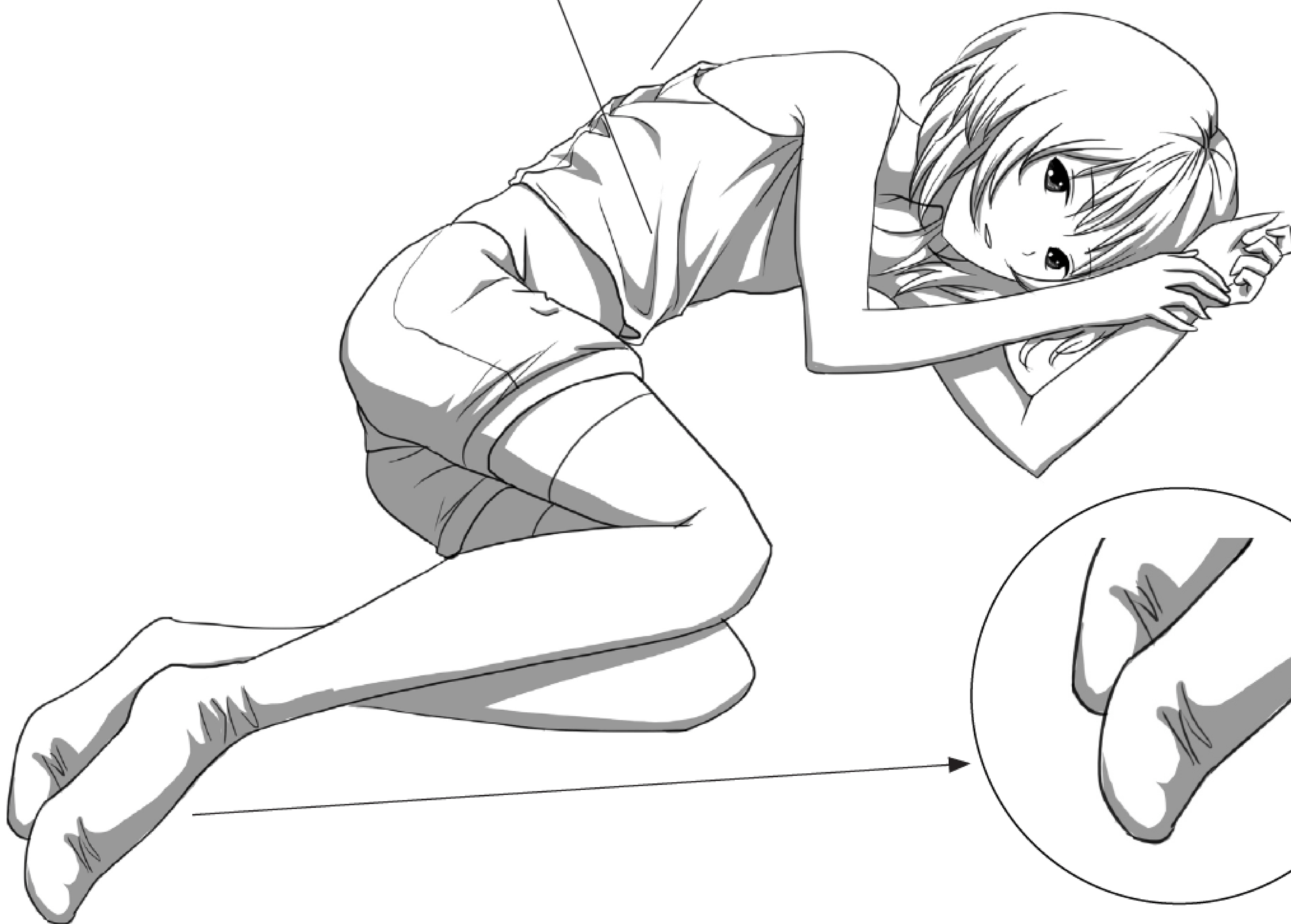
9 整理画面，躺姿的最终效果图完成。少女双手双膝并拢，成S形侧躺在地上，清澈的眼神，让少女显得很柔弱。

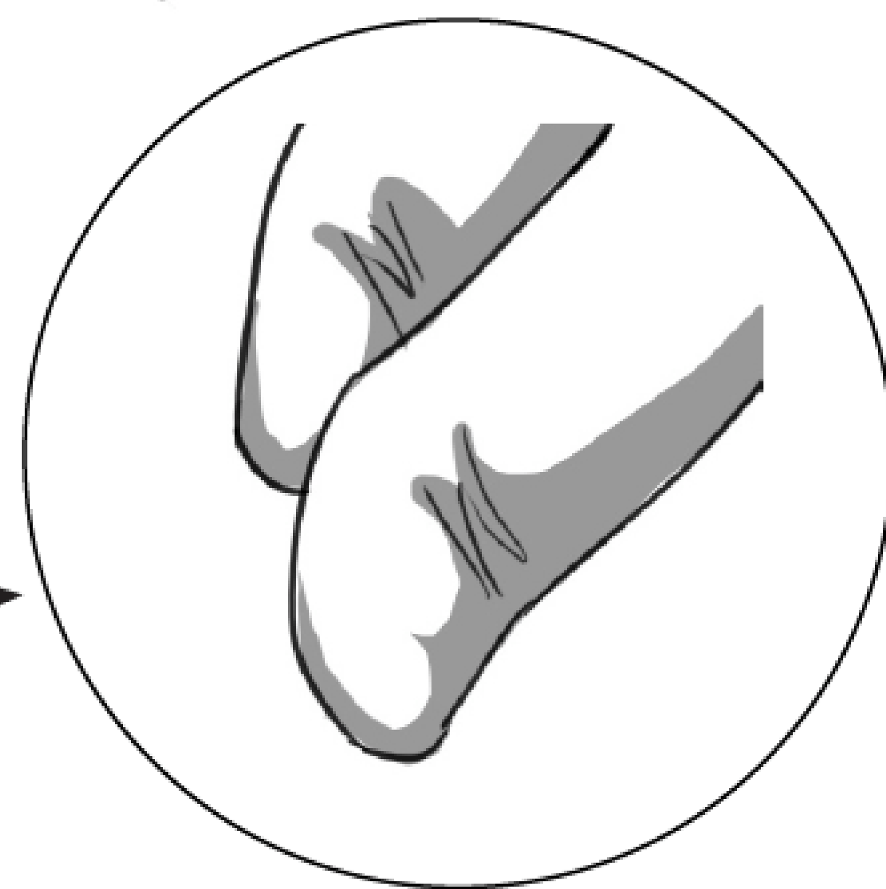


因为侧躺着的动作，衣摆会向下滑落，从而形成弧形的垂钓褶皱，后又因为堆积在一起形成堆积褶皱。



因为躺着的动作，衣服收缩，产生堆积褶皱，这样的褶皱表现，会让衣服的立体感增强。



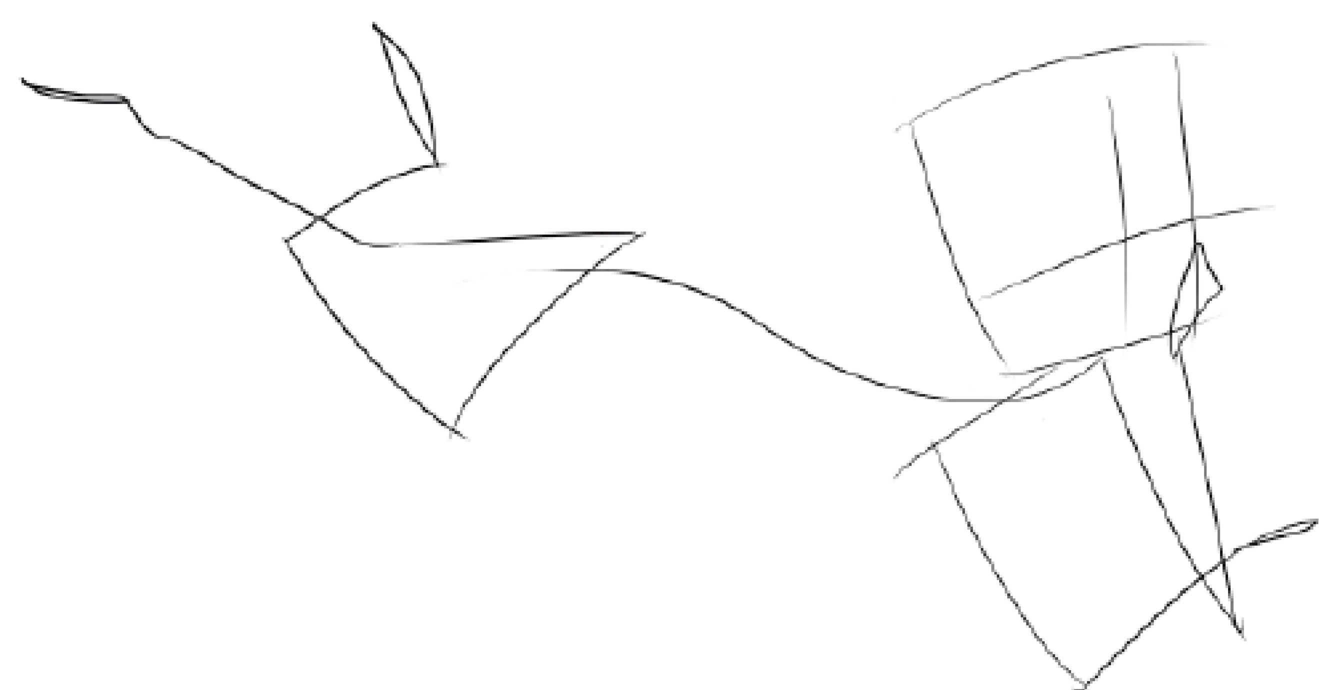


脚掌到脚趾之间有着结构上的转折，虽然穿着裤袜，但结构一定要用褶皱表现出来，这样脚掌的结构会更加自然到位。

6.1.5 实战——趴

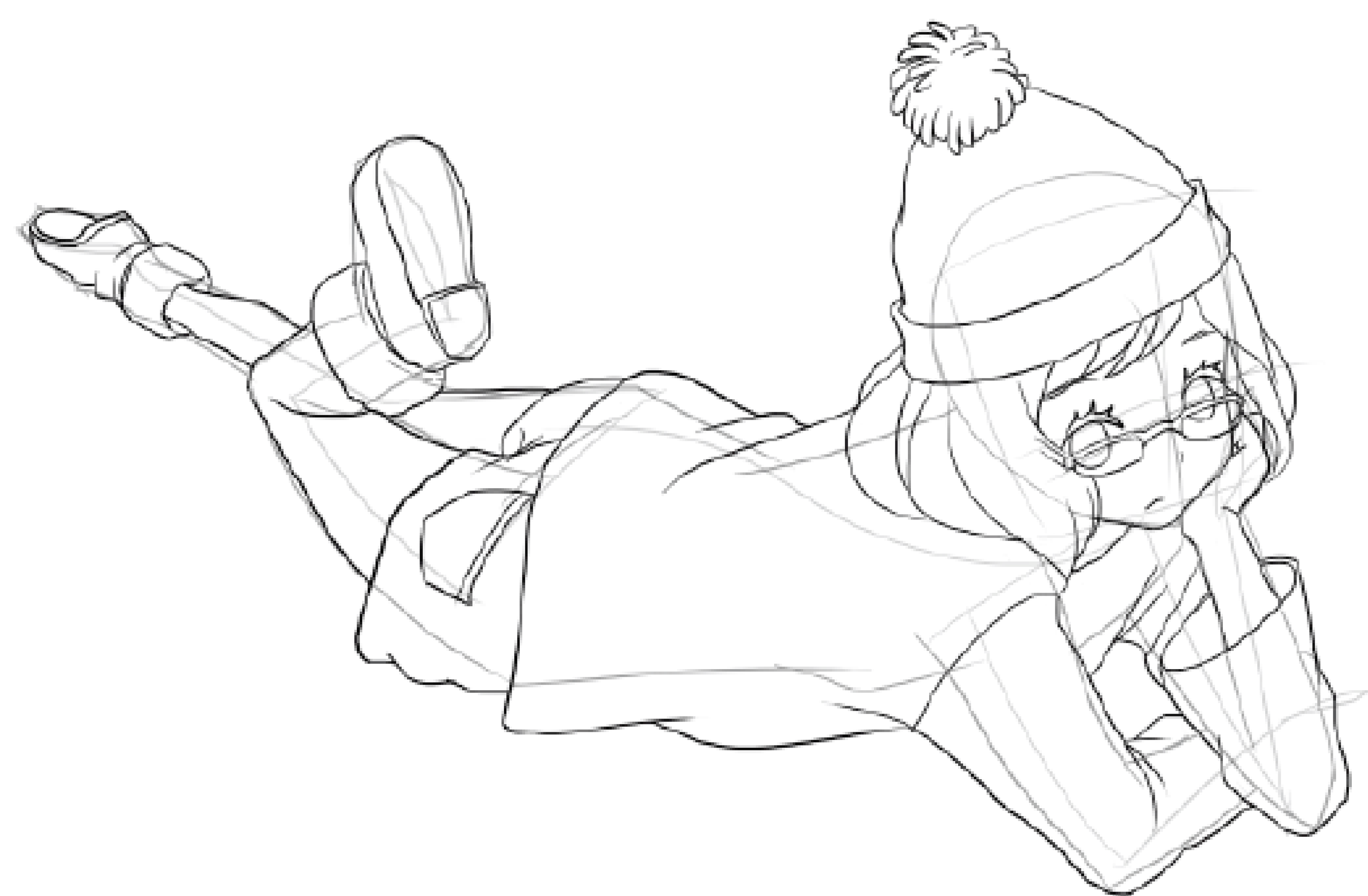
横向俯卧的姿势会让趴在地上的感觉更加到位。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物横趴在地上，手臂撑着头部的俯卧动作，注意肩膀和臀部的线条斜度相反。

2 根据动态线勾勒出人物具体的动态结构，注意动态结构要表现得丰润饱满，这样人的体态才会好看。



3 根据头部轮廓绘制出人物的五官和头发，绘制一顶帽子和一副眼镜，让人物的形象更加饱满，绘制衣服的外形轮廓和鞋子。

4 人物外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为下一步做准备。



整理画面



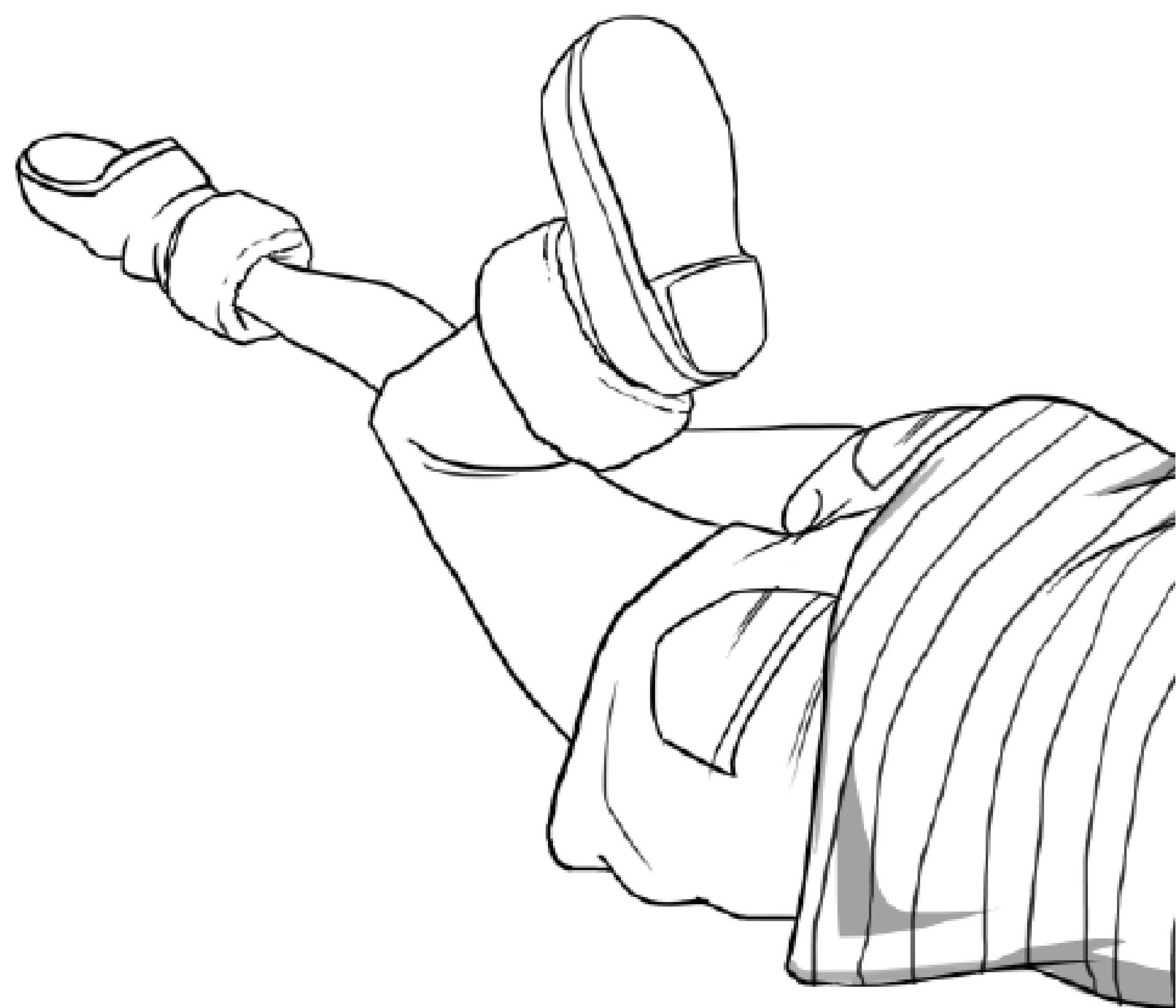


5 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔，留出反光，点上高光，刻画出眼睛，给针织帽和T恤添加线条，增强画面层次感。

6 根据每绺头发的走向，给头发添加阴影；根据帽子的结构，给帽子添加上阴影；根据T恤的褶皱变化，给T恤添加上阴影。





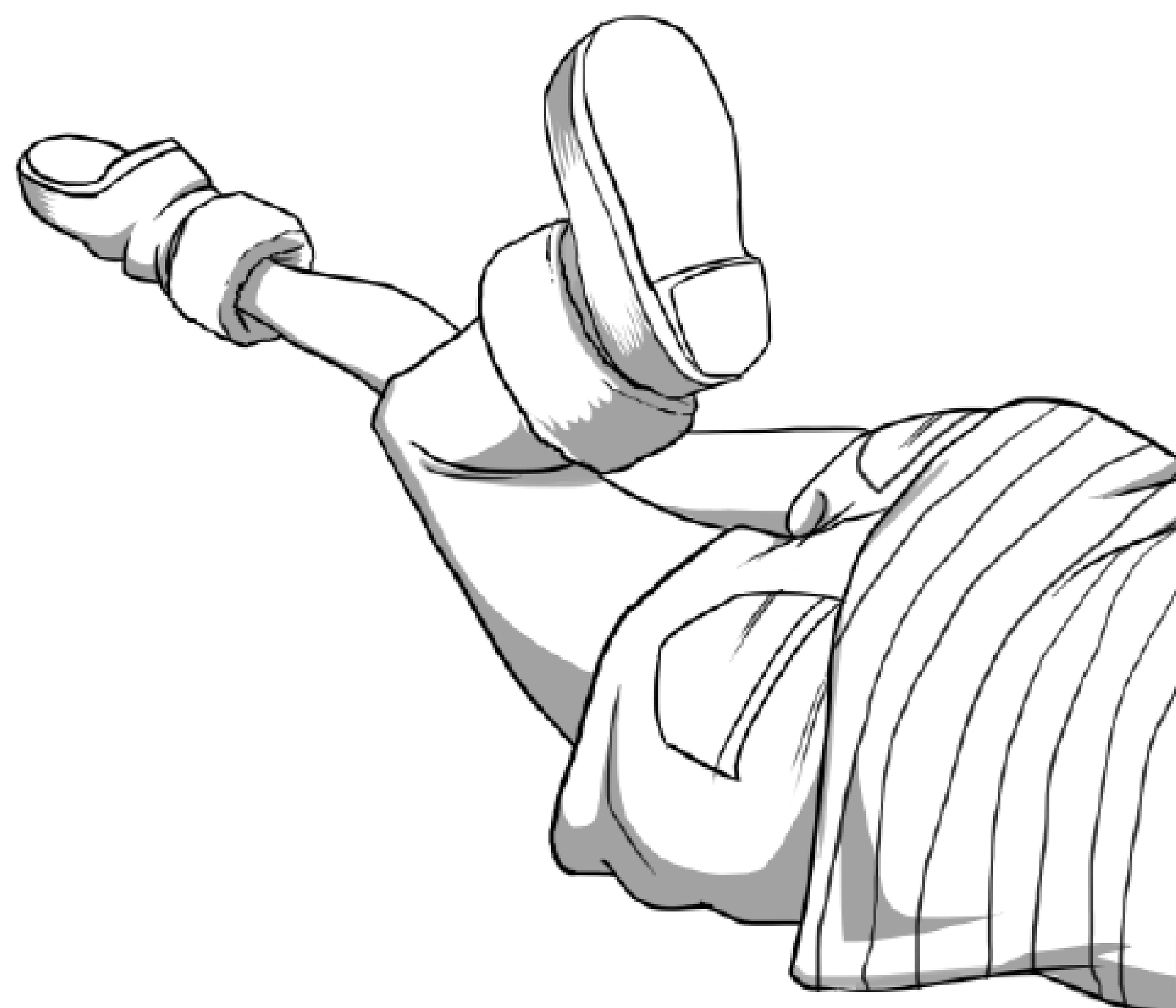




7 在裤子的另一边绘制上裤兜，在短裤的边缘添加一笔褶皱，使裤子滑落的感觉更加自然生动，给膝盖转折处和鞋子边缘添加线条。

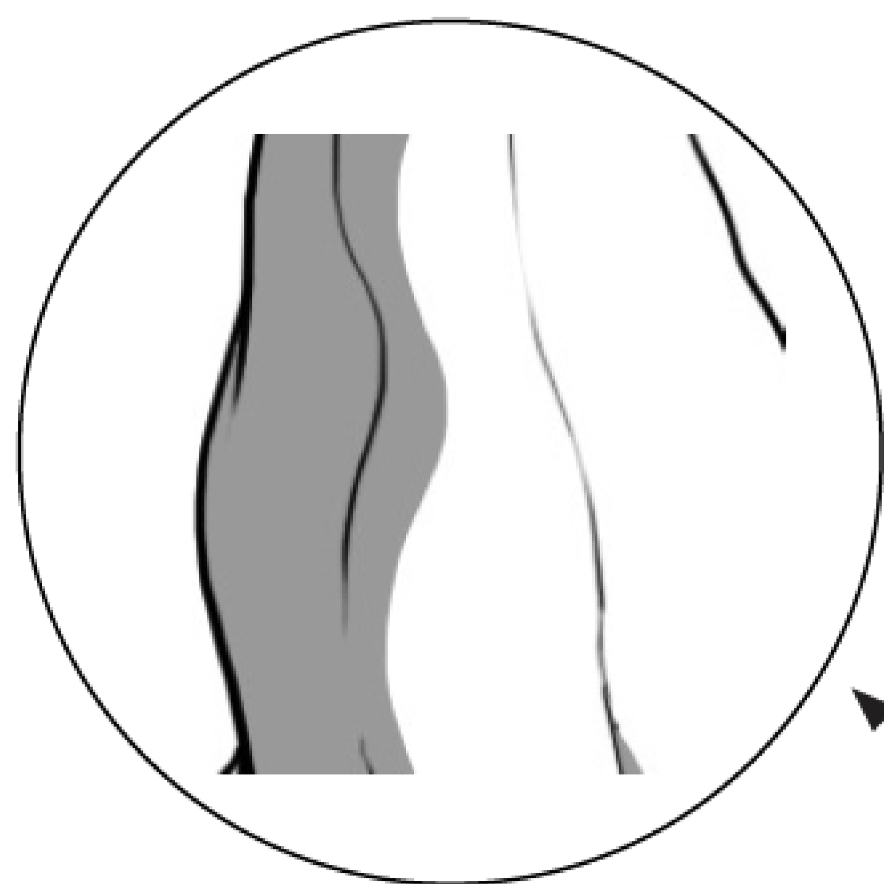
8 根据褶皱变化，给人物的裤子和鞋子添加阴影，注意裤子上的阴影要根据褶皱在边缘处的下方进行绘制，添加阴影后，画面立体感增强。

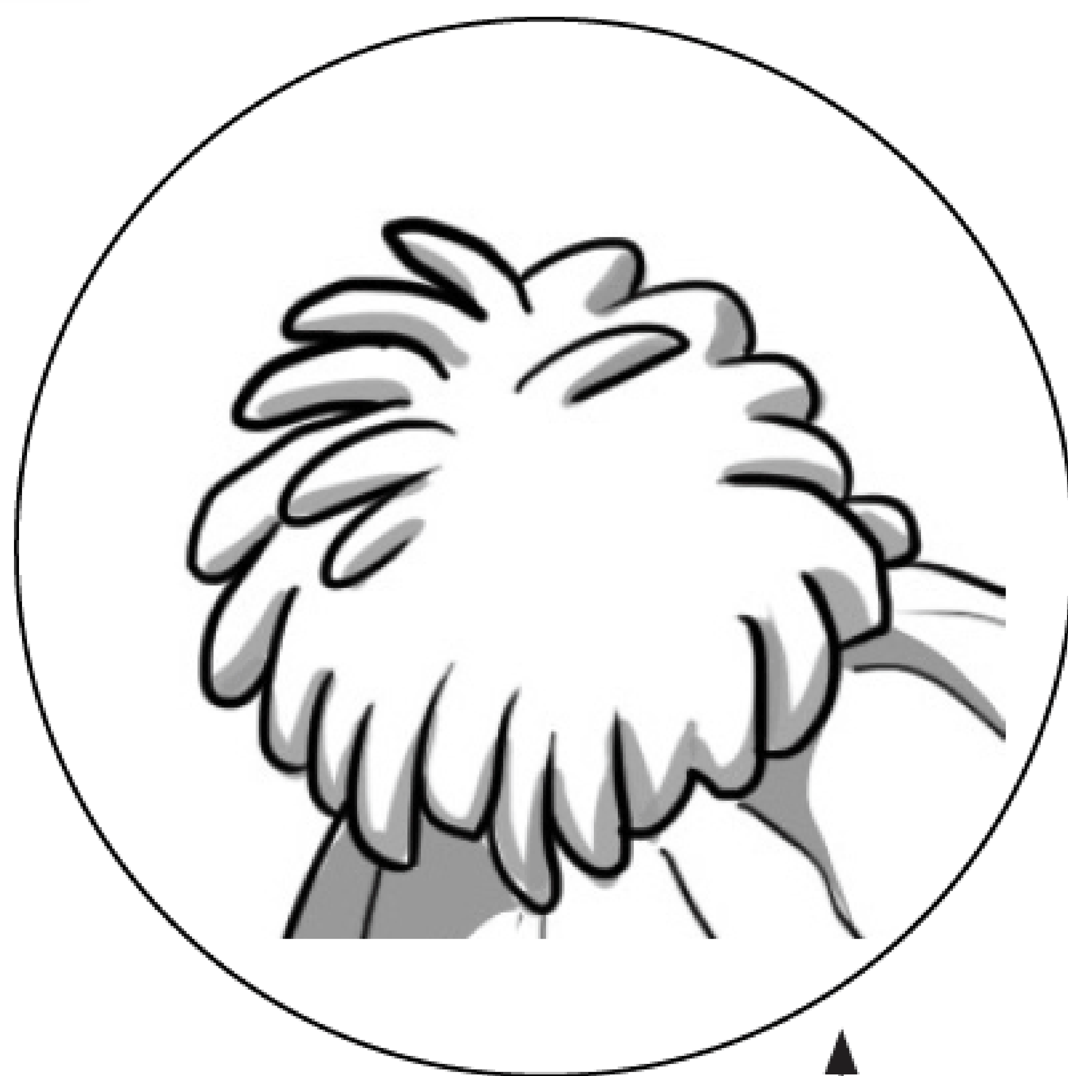




9

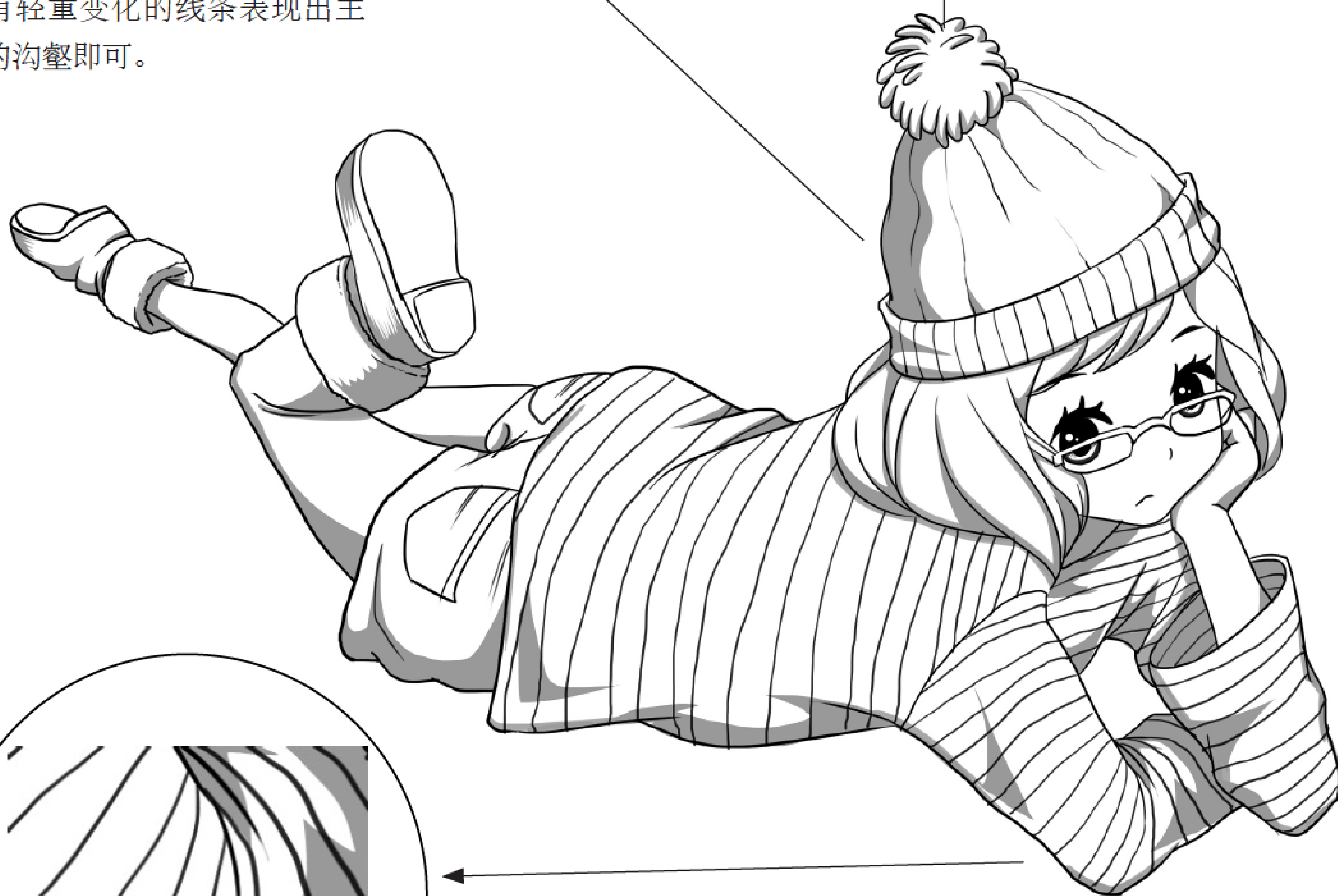
整理画面，俯卧的最终效果图完成。人物趴在地上，前后倾斜，产生近大远小的透视关系；双肘撑在地上，头部和胸部是处于凌空状态，衣服垂落，所以这部分T恤要显得空荡。

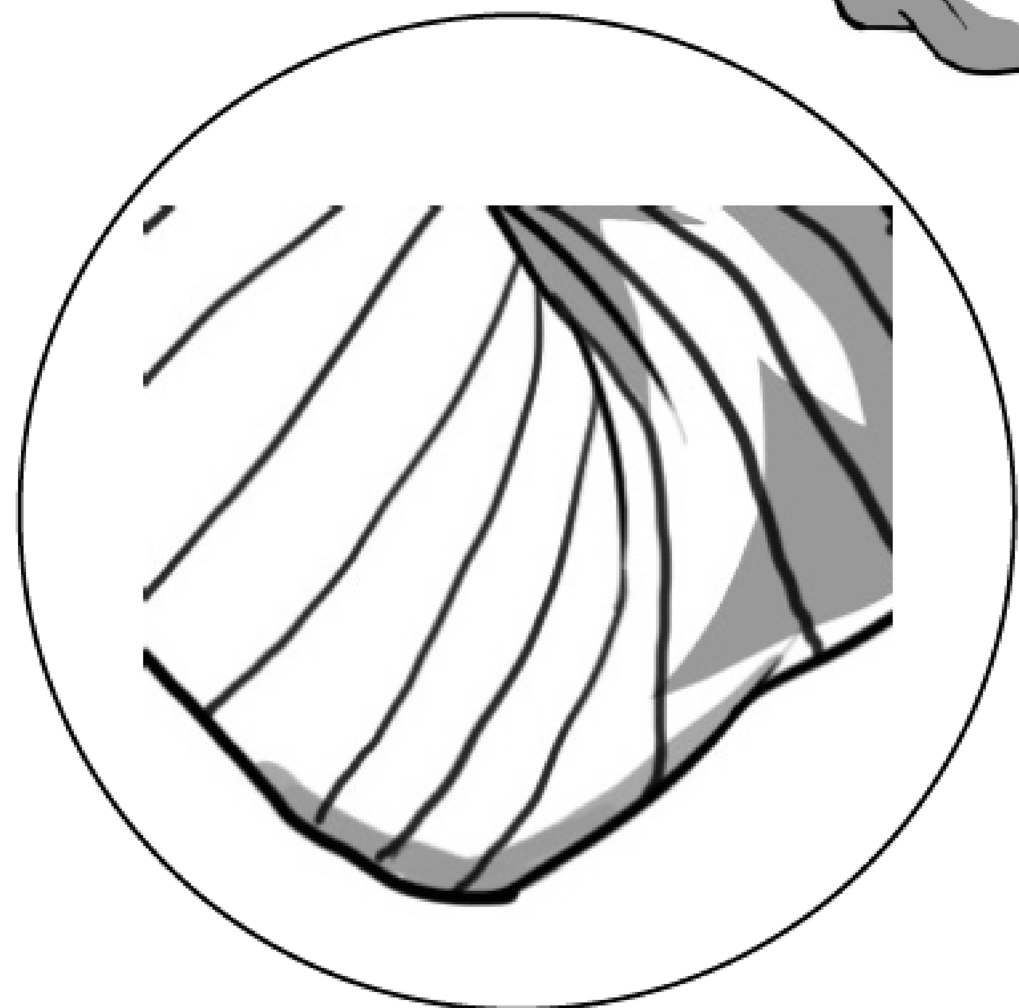




绘制绳球时，注意轮廓不要有棱角，要圆润，这样绳球的整体感觉会更加到位。

绘制针织帽时，并不一定要绘制出具体的结构，用较淡且有轻重变化的线条表现出主要的沟壑即可。





绘制T恤上的图案线时，注意线条的方向要根据身体的结构和T恤的褶皱进行变化，这样T恤会更加生动。



6.2 动态的基本姿势

漫画中人物动态有许多种表现，在绘制动态姿势时，一定要清楚人体的运动规律，构思好人物的动势再进行细化绘制。下面将通过人物的行走、奔跑、跳跃这几种动作进行实例讲解。

6.2.1 实战——走

人物行走时身体中心线形成弧度，胸腔前倾，形成前进的动势，身体保持直立的状态，双手和双脚分开，并且前后摆动，双脚交替的动作让人物能够以平稳的速度向前走动。

绘制草图



1 先用线条粗略勾勒出人物走路的大体姿势，一只脚向前，一只脚提起。



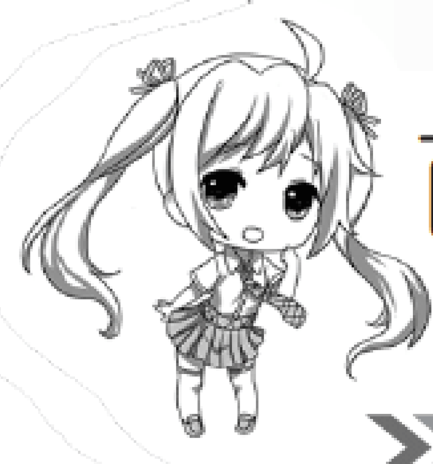
2 根据线图绘制出人物的形体，注意人体的结构，是微微往后倾。



3 给人物添加头发、衣服和靴子，以确定人物外形的样式，将不必要的线条去掉，让人物的轮廓线更清晰。



4 细化人物，给人物的头发添加线条，使头发更加有层次感，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。



整理画面





5 绘制出人物的头发和五官，绘制头发时线条要流畅，每缕头发都要不一样，衣服的褶皱要表现正确。

6 给人物的上半身添加阴影，光源的方向是从上往下照射，所以人物的阴影应该在下边。



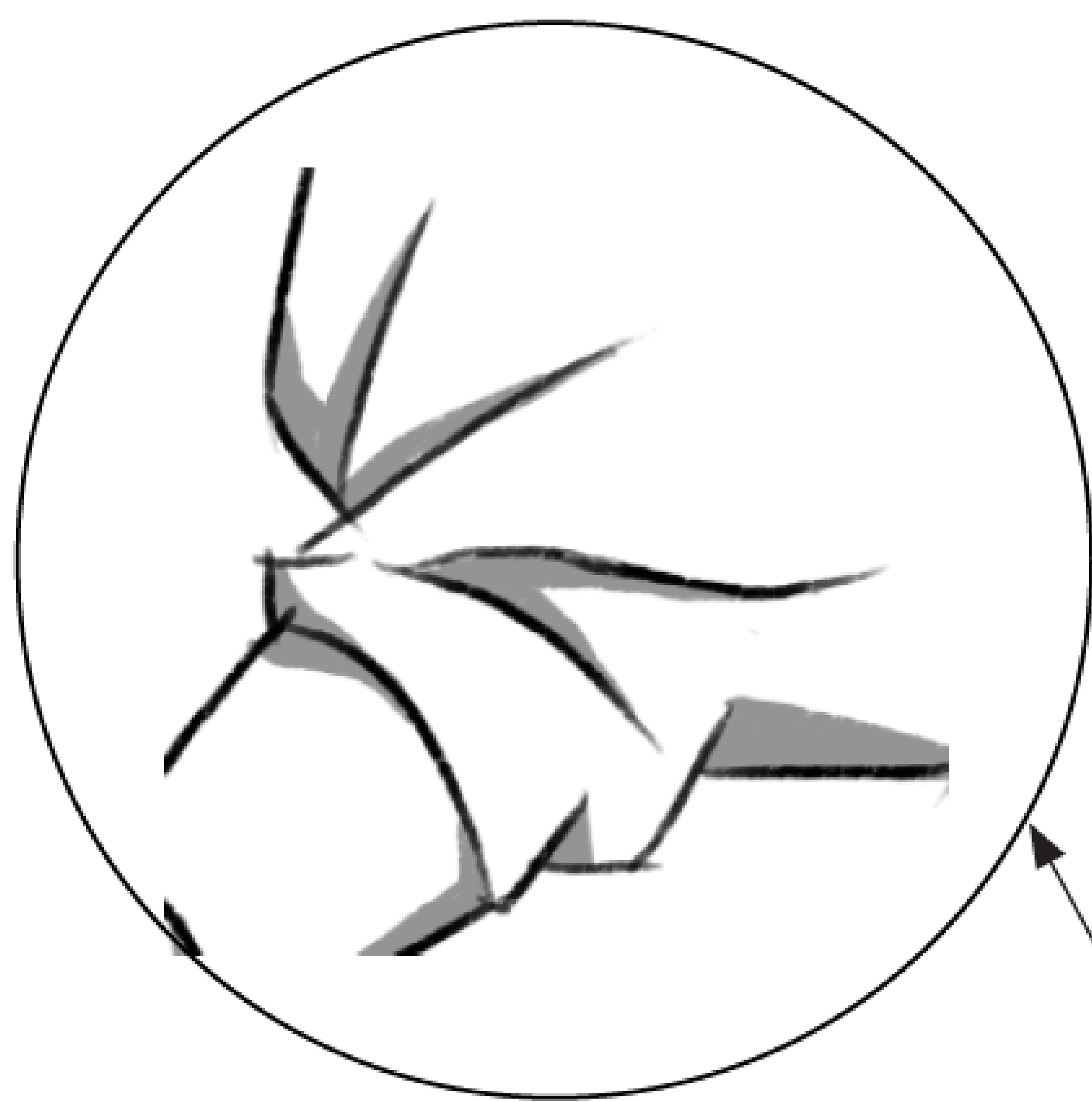


7 将人物的整体绘制出来，注意衣服的褶皱变化和双腿的运动变化，右腿抬起造成的透视关系要表现正确。

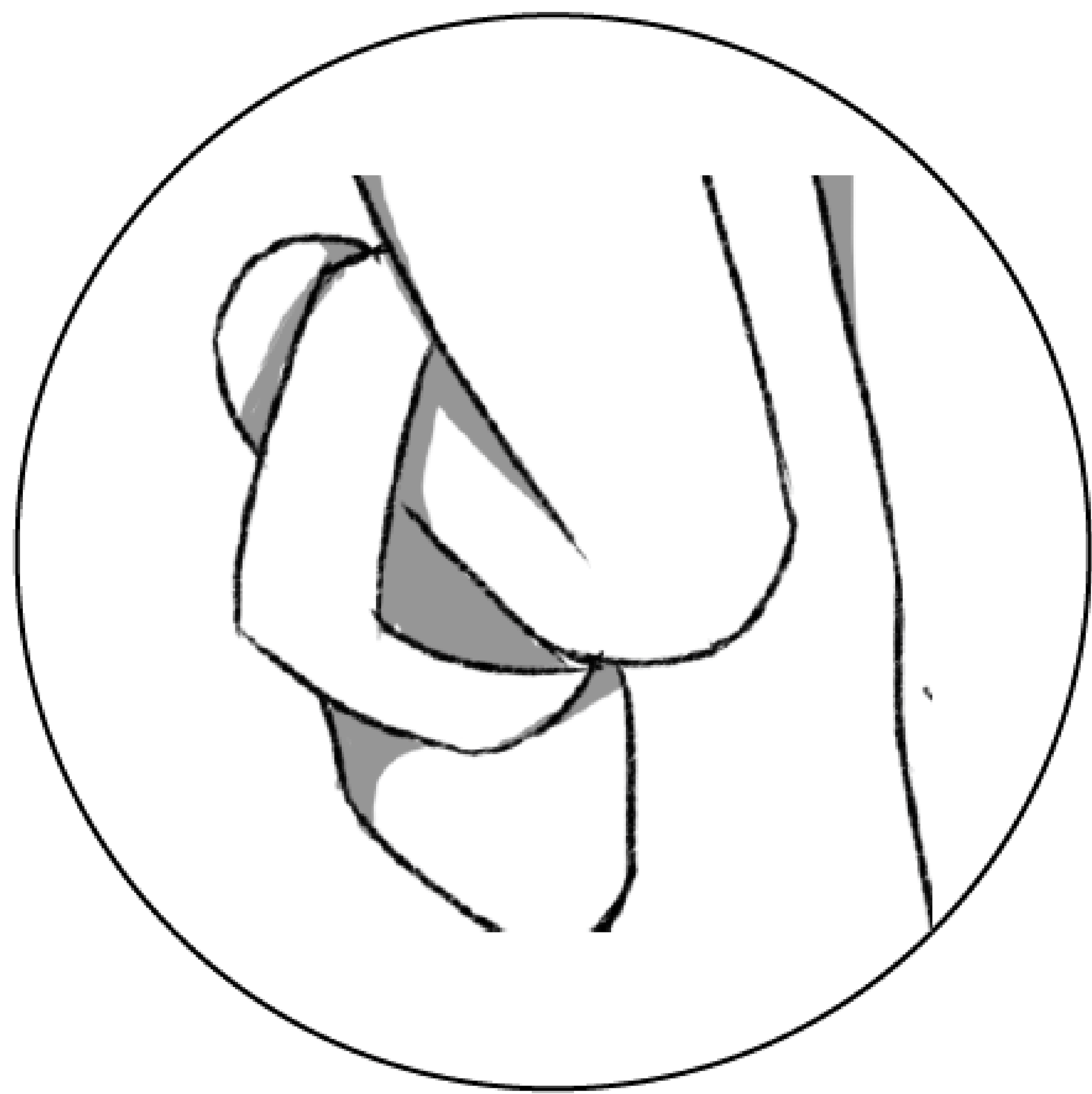
8 绘制出衣服和腿部的阴影，人物的裙子内和鞋底都布满阴影，这样人物的立体感更加强烈。



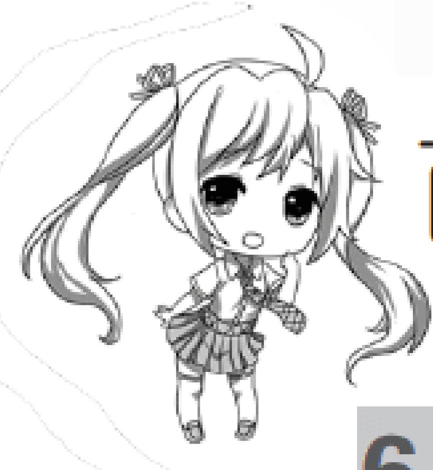
9 擦去多余的线条，效果图完成，小女孩左腿向前，右腿抬起的动作表现出走路的姿势。



这是动漫人物中特别的服装造型，注意褶皱效果要根据光源的照射正确地表现出来。



要特别注意右腿抬起而造成的透视关系，使小腿产生了变短的视觉效果。



6.2.2 实战——跑

跑步是人物单脚离地快速进行的姿势，身体前倾，四肢会成摆动状态，身体弧度较大。

绘制草图



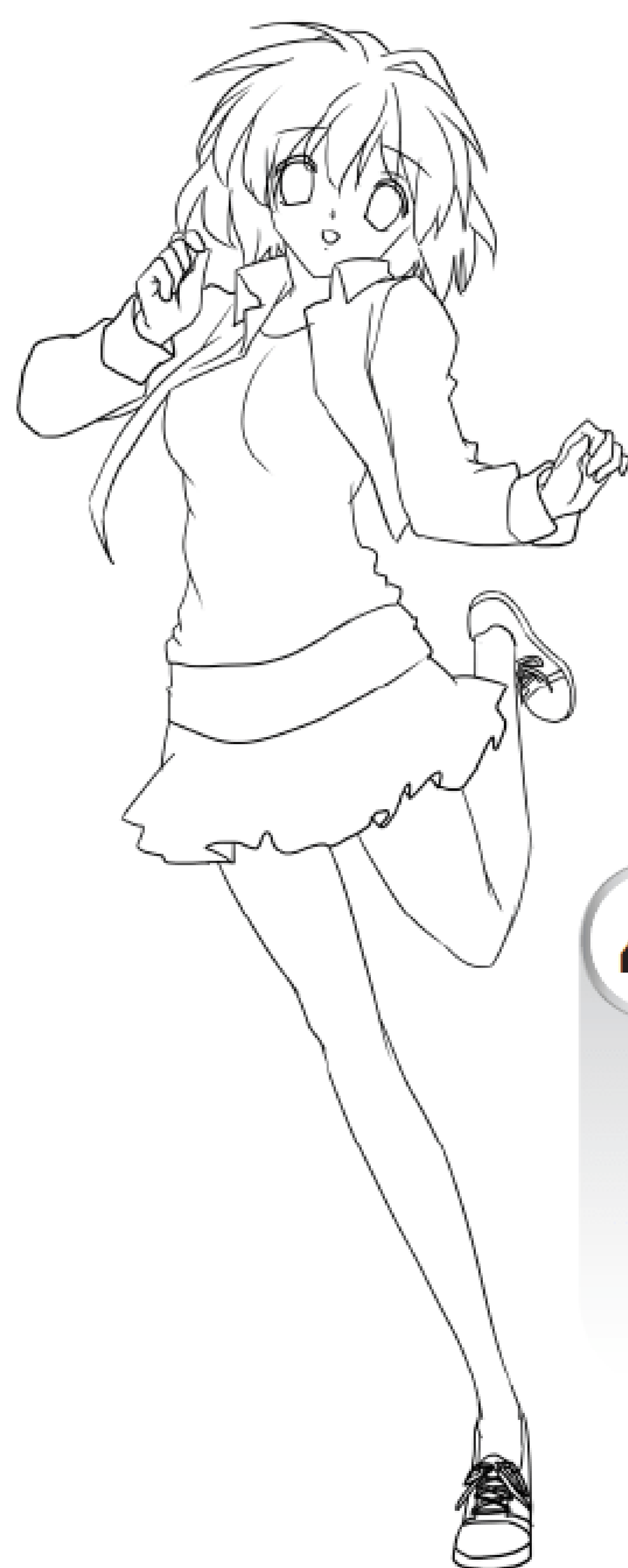
1 先用简单的动态线表现出人物单脚着地，身体侧偏单腿抬起的奔跑姿势，注意肩膀和腿部的动态线斜度要反向。



2 勾勒出人物具体的动态结构，跑动时，脚尖点地，重心前移，手臂也要随着动作摆动，这样动作才会显得自然。



3 绘制出人物的五官和头发的样式，根据身体的动态结构给人物设计衣服，注意画面整体性。



4 外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，保持画面整洁，为刻画细节做准备。



整理画面





5 用上深下浅的方法刻画出人物的眼睛，给人物的头发添加线条，增强头发的层次感，根据身体的结构，给衣服添加褶皱，丰富画面。

6 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的面部也要添加少许阴影，根据衣服的褶皱和身体的结构，给上身添加阴影。



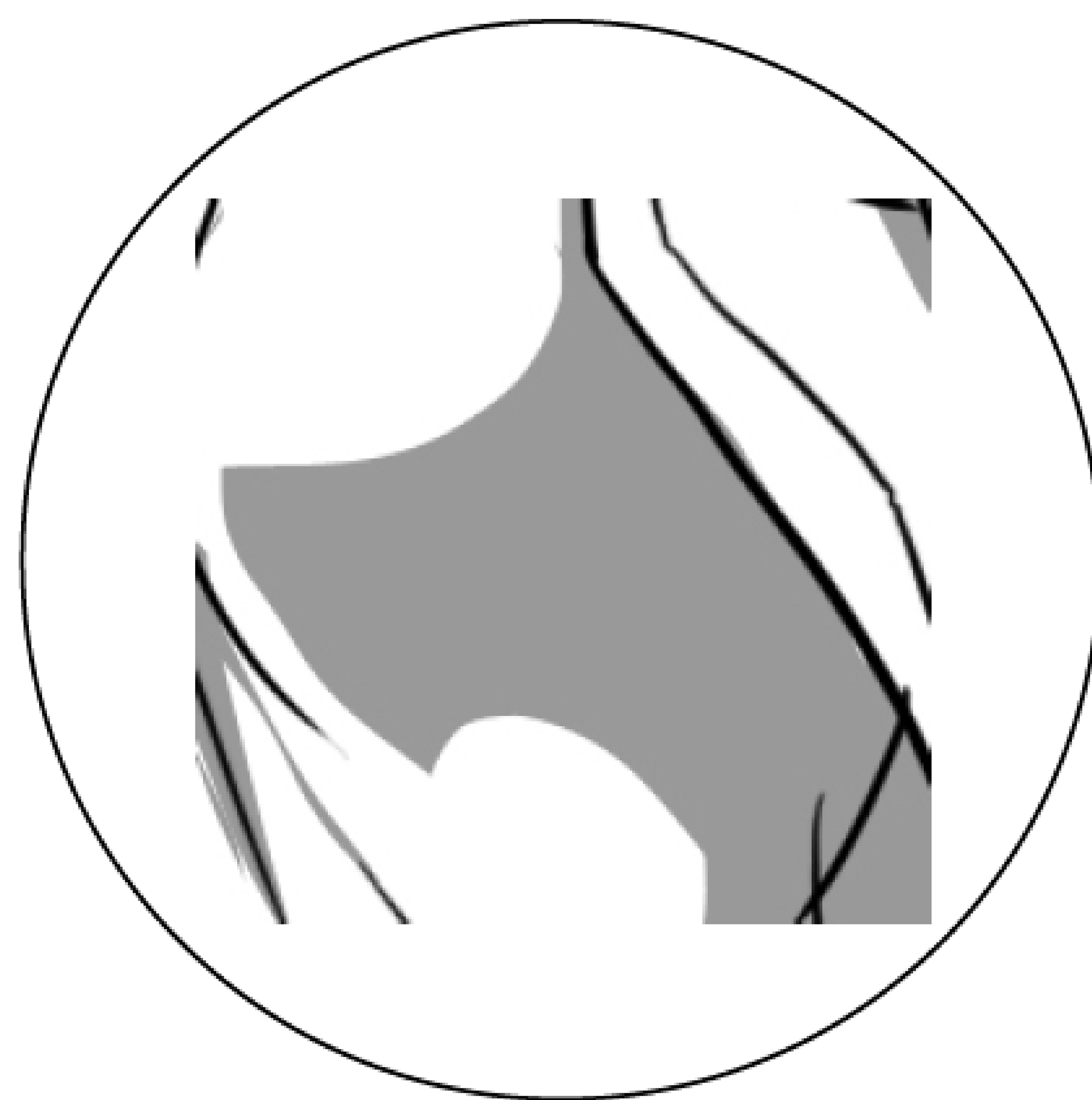


7 刻画下半身，根据裙子的外形轮廓，给裙子添加堆积褶皱和集束褶皱，在大腿上绘制出裤袜的外形轮廓，增强画面层次感。

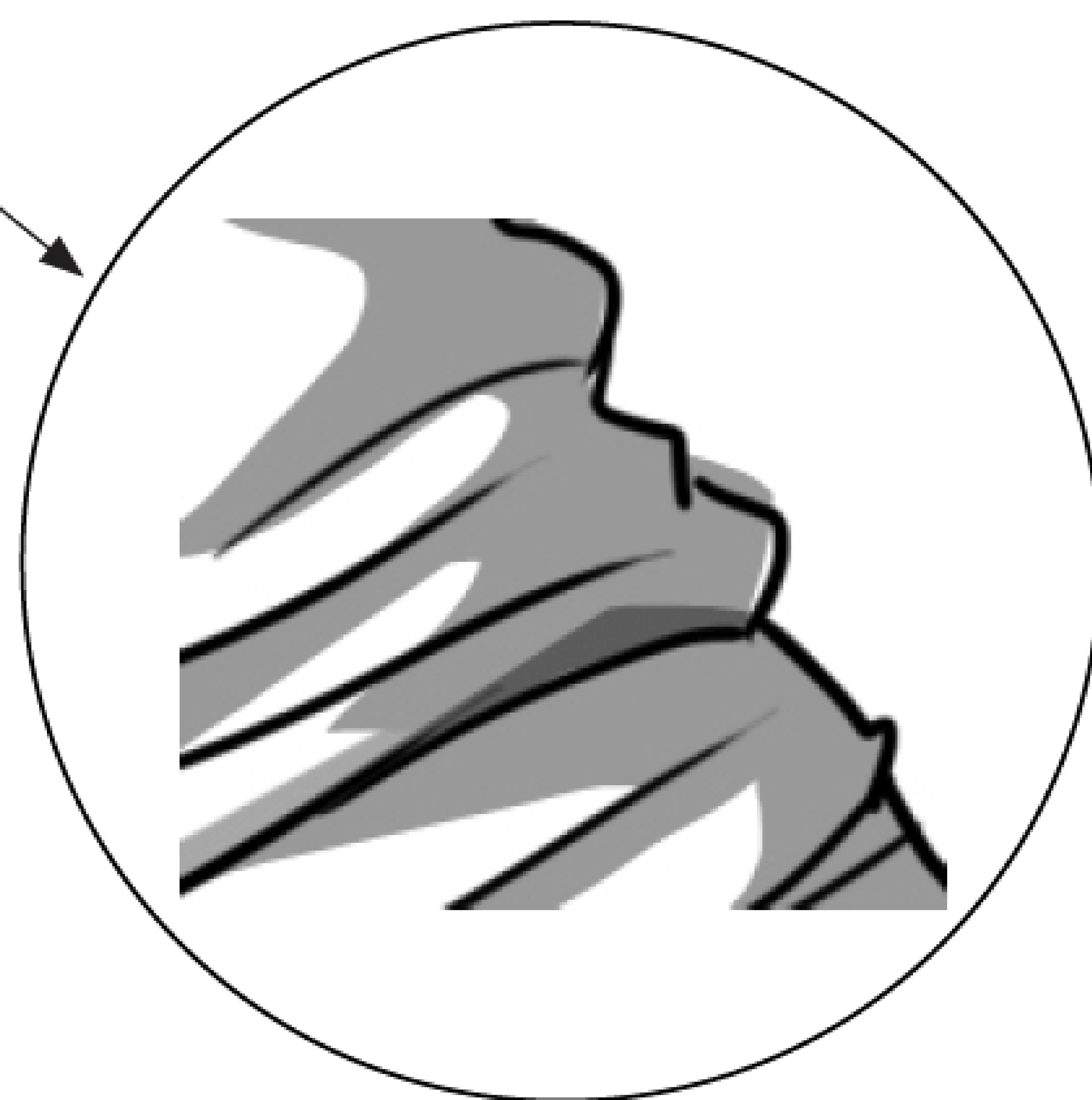
8 根据裙子的褶皱，给裙子添加阴影，注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样裙子会更加生动。给双腿添加阴影，鞋子底部的边缘也要添加。

9 整理画面，奔跑的少女最终效果图完成。奔跑时，衣摆和裙摆会集体向后飘荡，把这一特点绘制出来，画面会更加生动。





胸部形成的阴影与背光面要连接在一起，阴影才会显得整体统一。



衣服滑落，在腰间被阻，堆积在一起，形成褶皱。



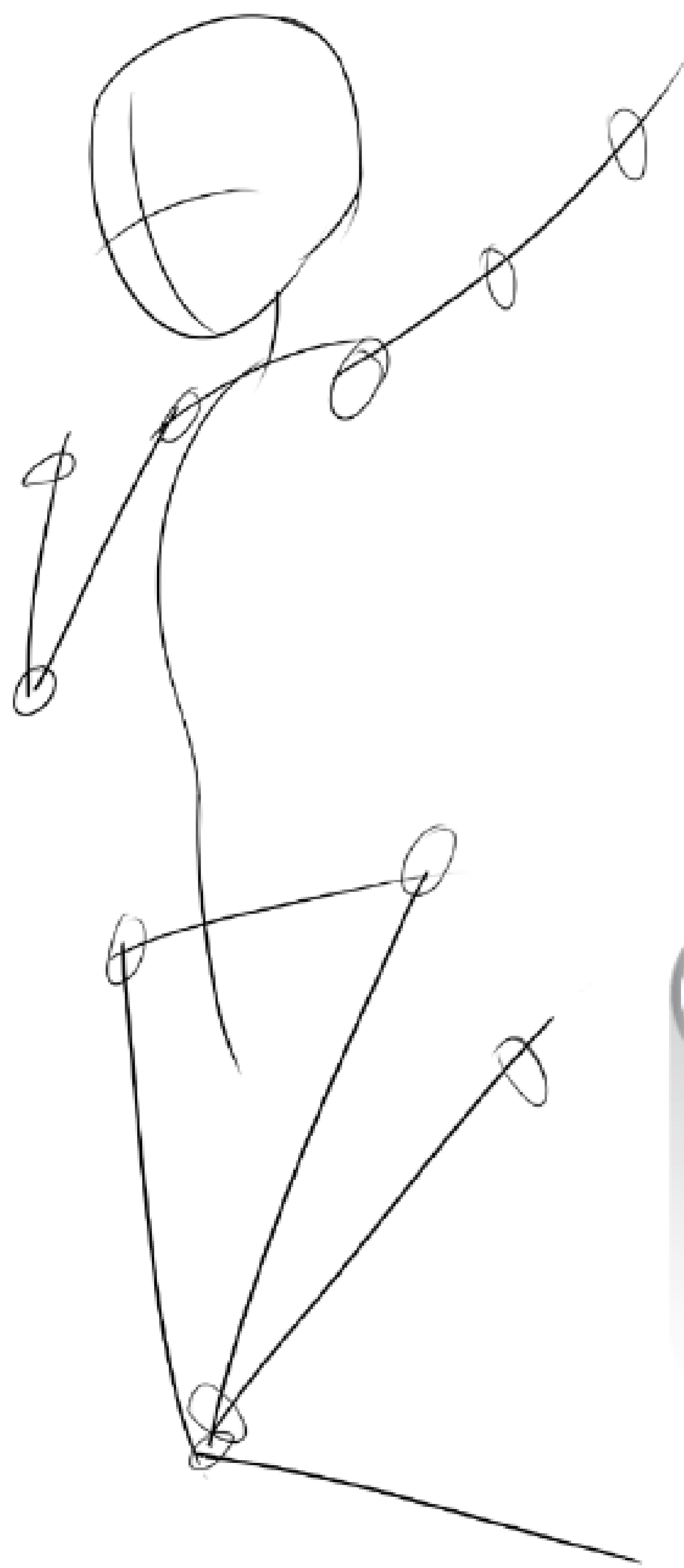
6.2.3　实战——跳

跳跃就是指人物两脚用力离开地面而向上或者向前跳起来，整个周期一般是从静止状态开始向前跃进，而后转变为腾空，最后是落地。下面来看看一个腾空的姿势如何绘制。

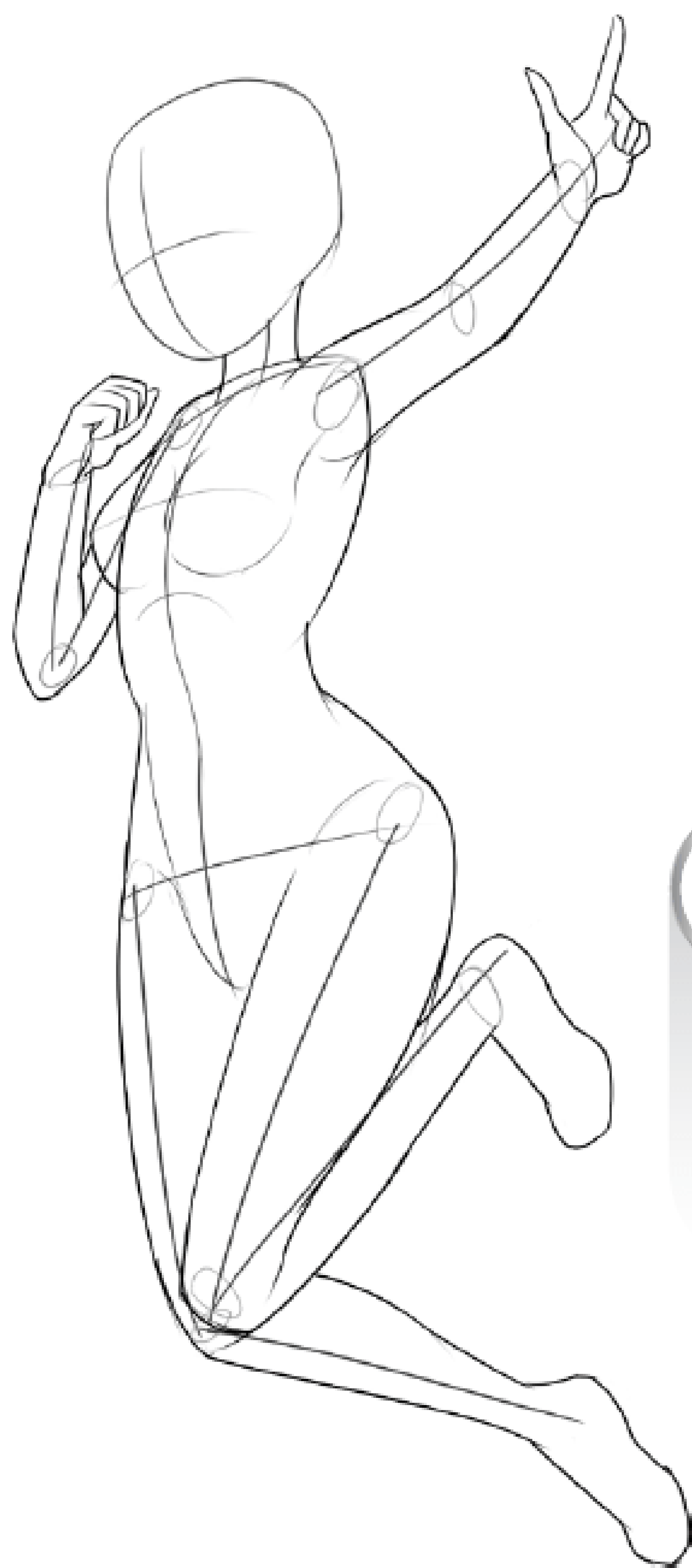
绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物跃起的姿势，注意腿的折叠状态。



2 根据人体比例标示出人体骨结点，以方便对人体结构的正确绘制。



3 根据动态线和骨结点绘制出人体肌肉结构，注意跃起时会有透视上的变化。



4 给人物设计一个大致形象，绘制时注意由于跳跃动作带来的发型和衣服的变化。

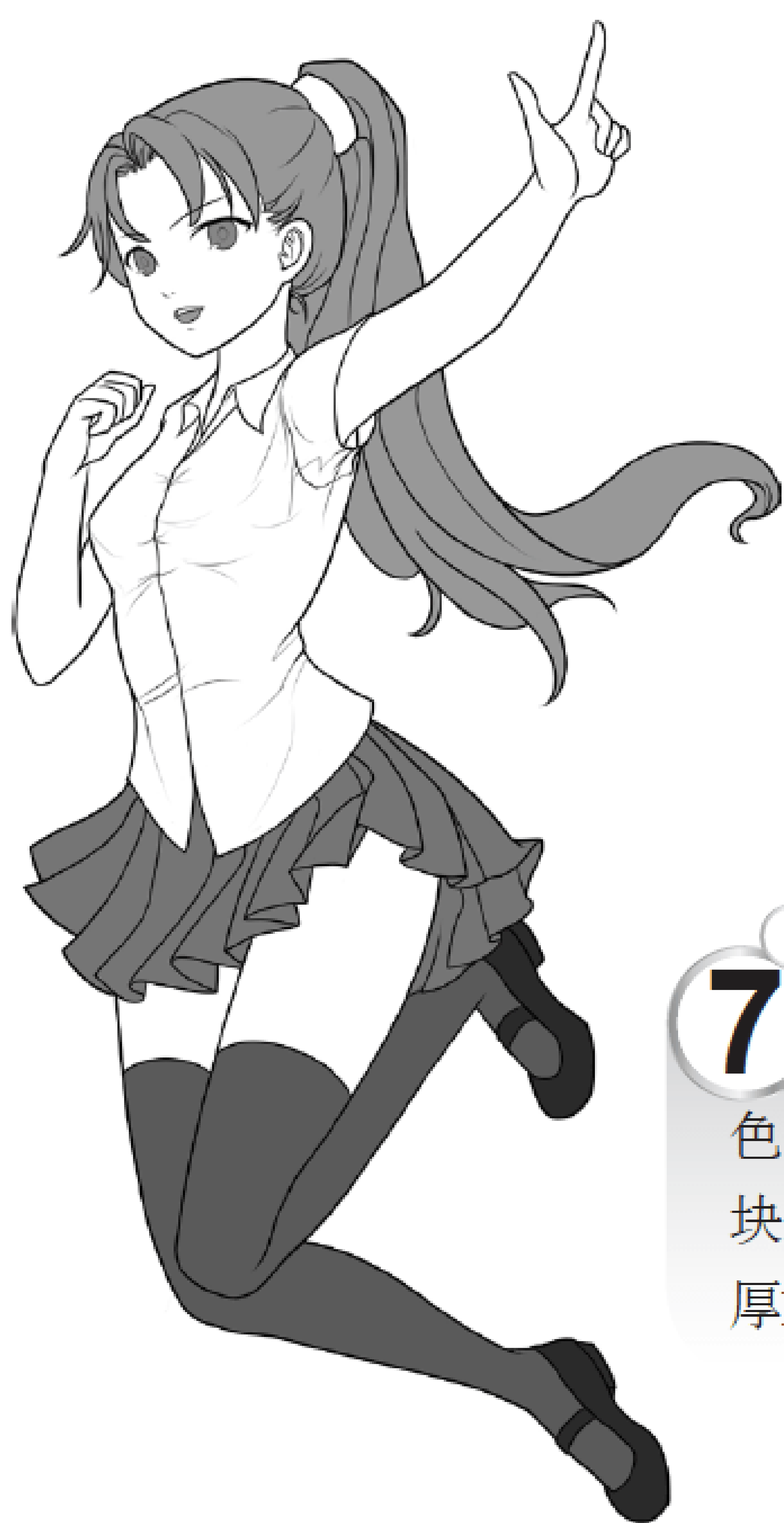
整理画面



5 对头发和服装进行细致描绘，增加画面细节。



6 清理线稿，对线条的描绘要做到粗细得当，有详有略。



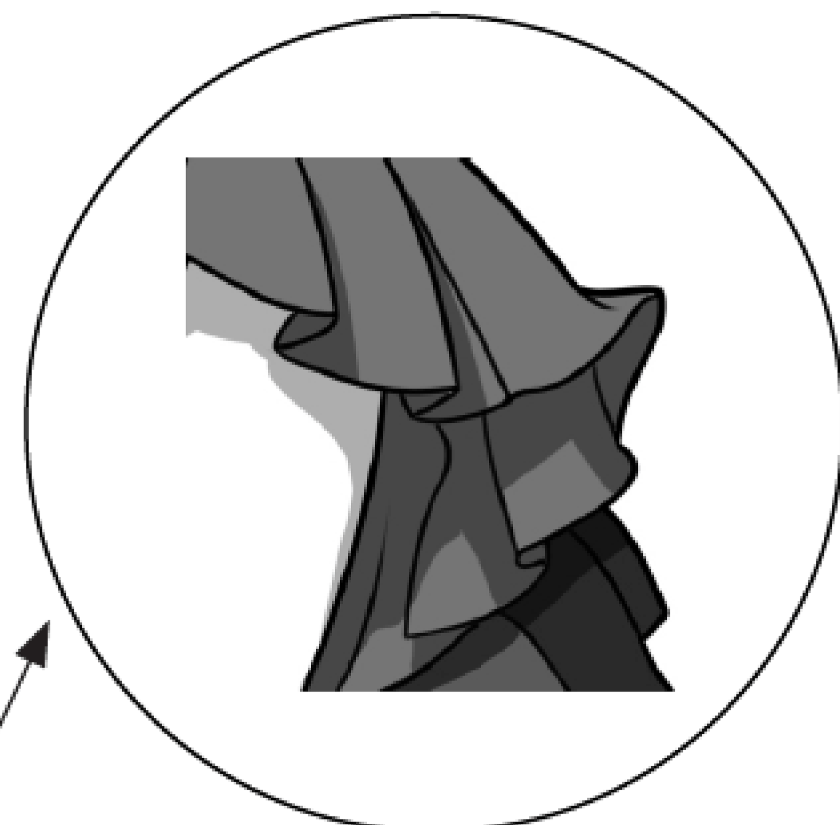
7 给人物平铺大色，区分各部分色块，使画面显得更厚重。



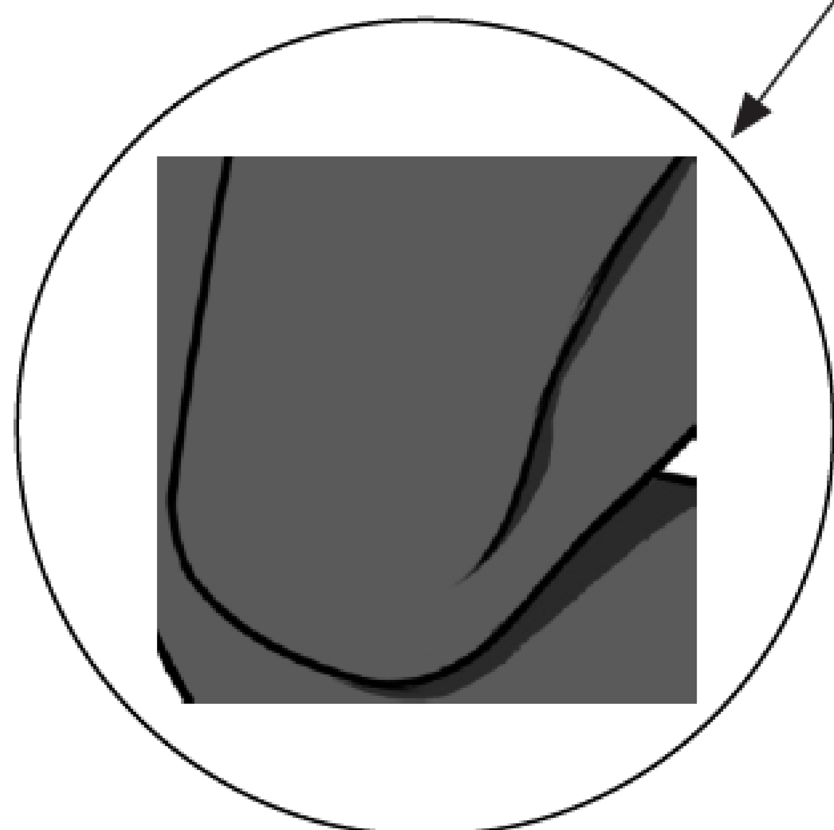
8 根据人体结构给头发和服装添加阴影效果。

9 整理画面，女孩跳起并做手势的动作绘制完成。注意跳跃时头发和裙子状态也会有所改变。





跳起时裙子会往上翻，所以要绘出裙底。



注意腿部的转折结构，要正确地描绘出腿部穿插关系。

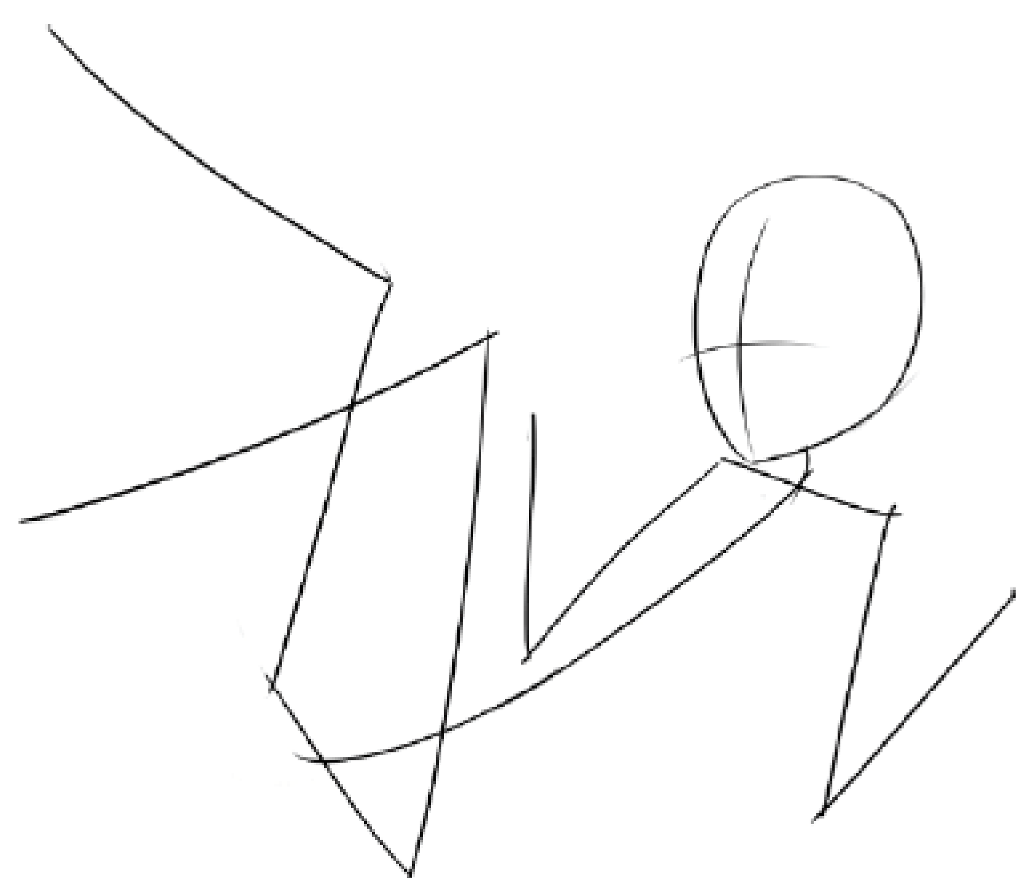
6.3 其他特殊的动作姿势

除了上述比较常见的动作之外，在漫画中的角色还会呈现许多不同姿态。下面对坠落和半跪这两个特殊动作进行绘制讲解。

6.3.1 实战——坠落

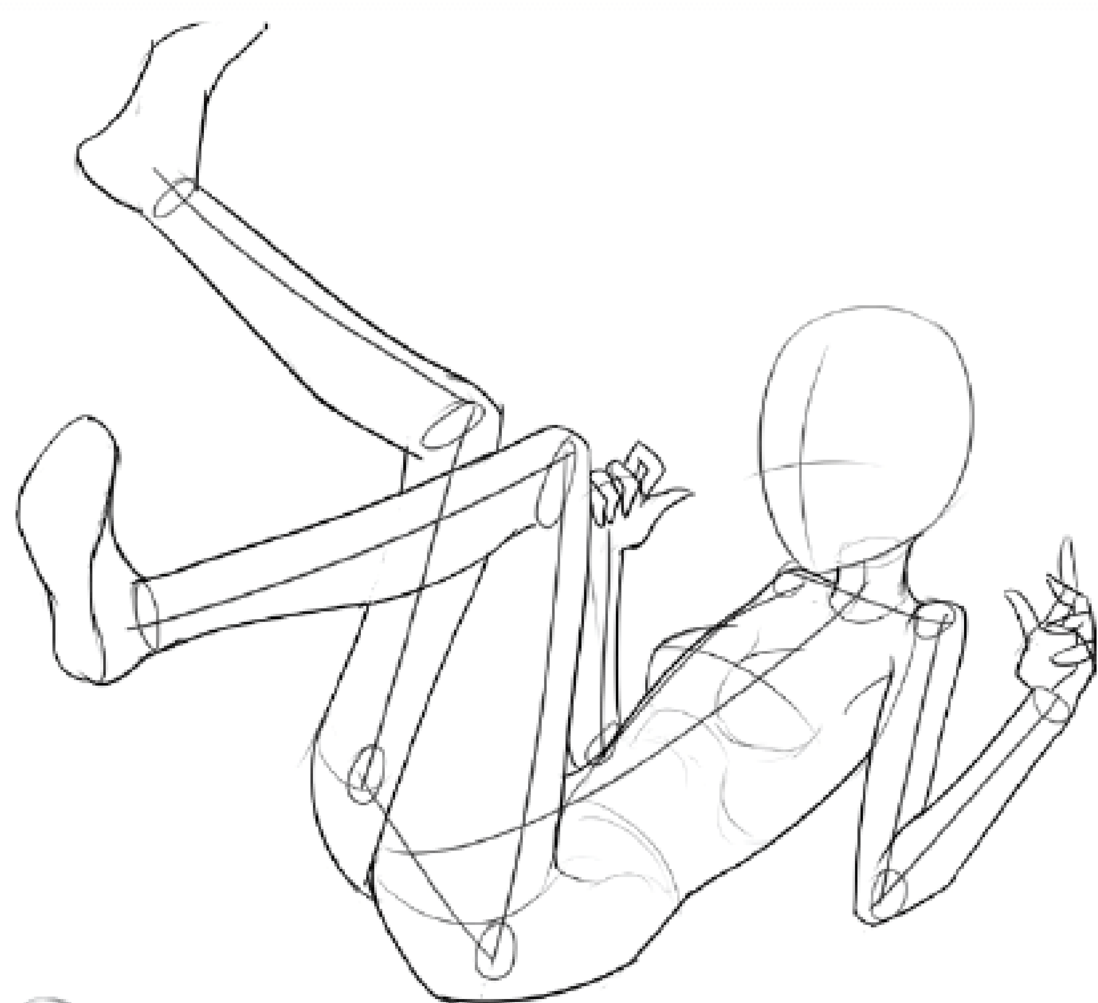
坠落是一个身体由上往下运动的过程，人的身体在下坠过程中由于空气中的阻力，会使衣服、头发呈向上飘动。下面就来看看这个姿势该如何描绘。

绘制草图



1 利用线条简单地勾勒出人物下坠的姿势，身体类似于仰躺的动作，臀部向下。

2 标示出人体的骨结点，以方便正确地绘制出人体比例。

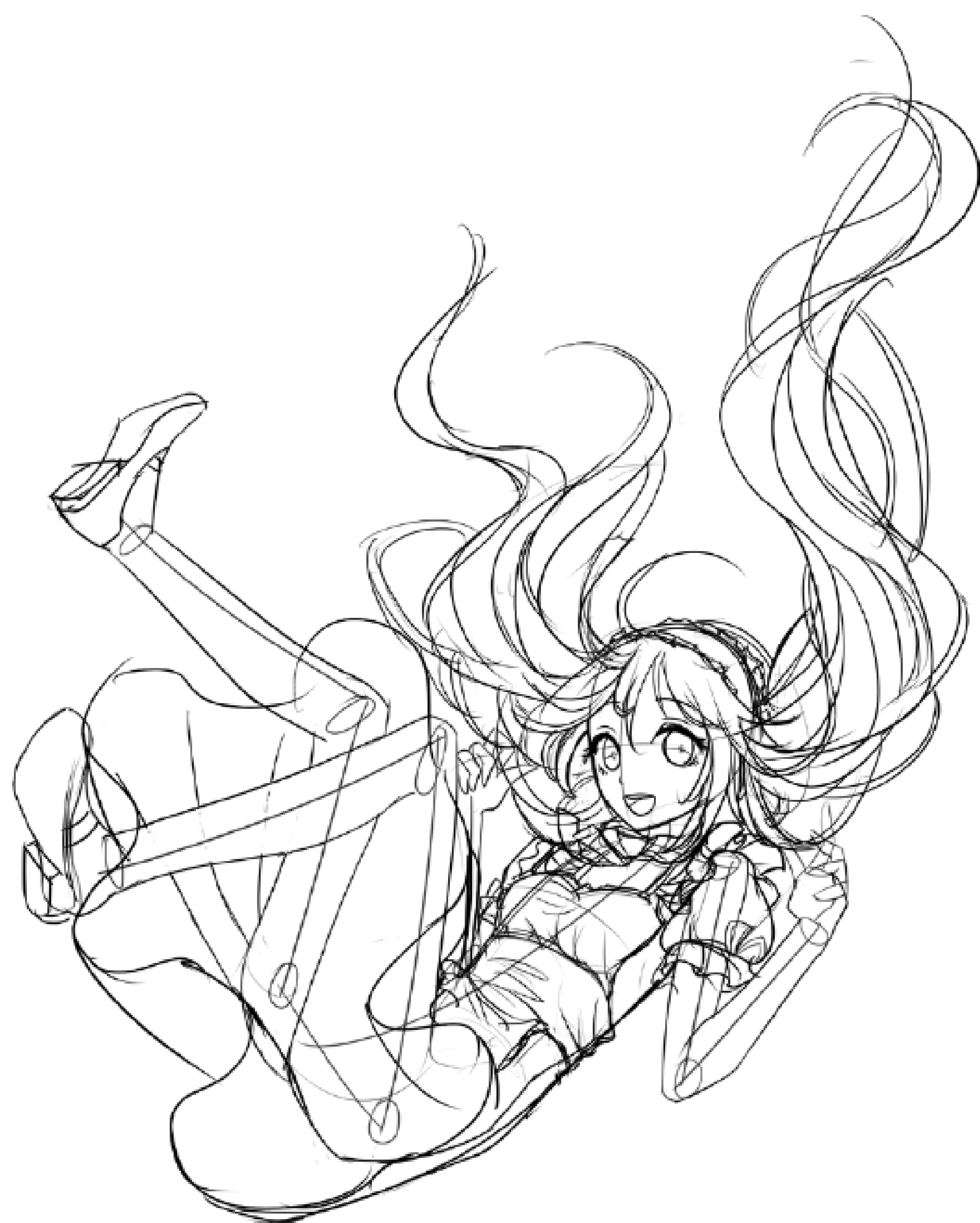


3 根据动态线勾勒出人物的身体外形，正确画出身体的结构，由于是画少女，所以轮廓要饱满。

4 设计出人物的大致形象，由于是坠落的动作，要注意绘制出头发和衣服往上飘的感觉。



整理画面





5 在第4步的基础上继续深入刻画人物形象，给头发和衣服添加层次。

6 清理线稿，把多余的线条去掉，要做到线稿整洁流畅。

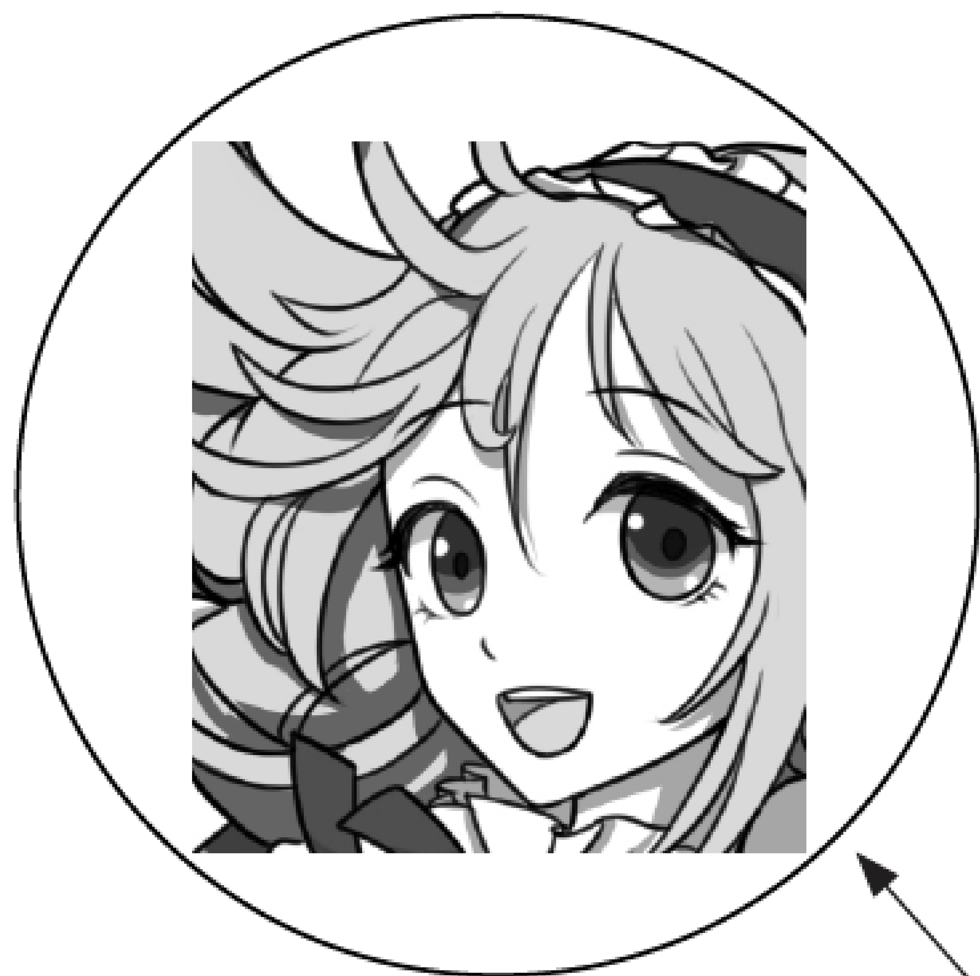




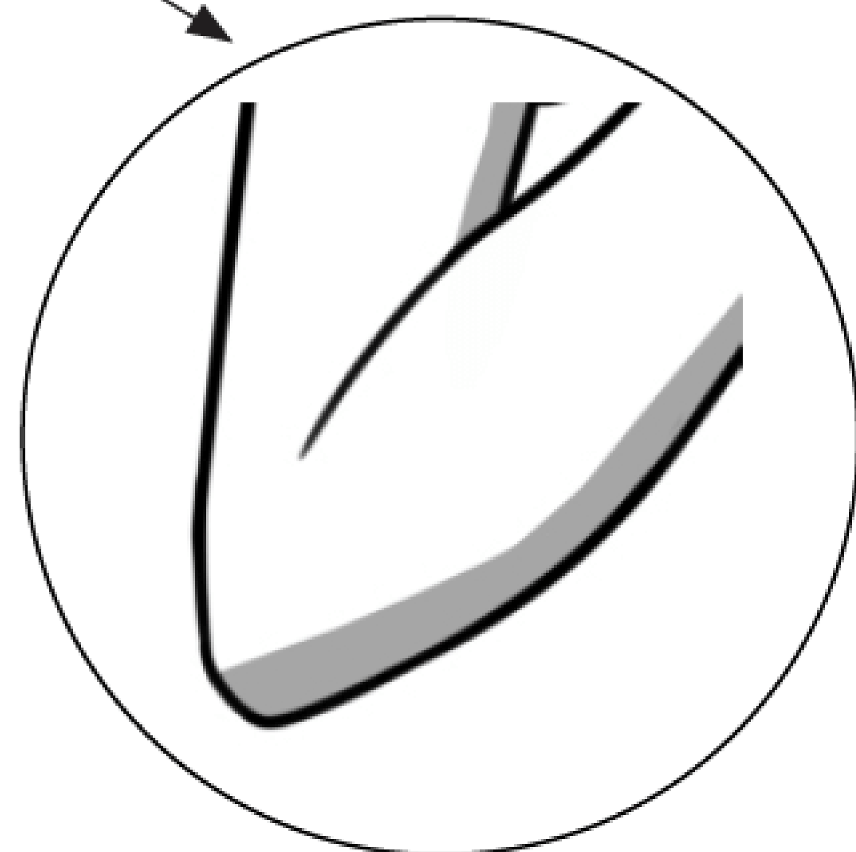
7 给人物平铺一层颜色，区分出不同部分的颜色，丰富画面。

8 给人物添加阴影，形成光影的感觉，给人物增加立体感。

9 清理干净画面，一个坠落的姿势完成。由于少女身体在下坠过程中受到空气中的阻力，所以她的头发和衣服往上飞舞，给画面增加了动感。



头发往上飘动的感觉能增加人物下坠的动感。



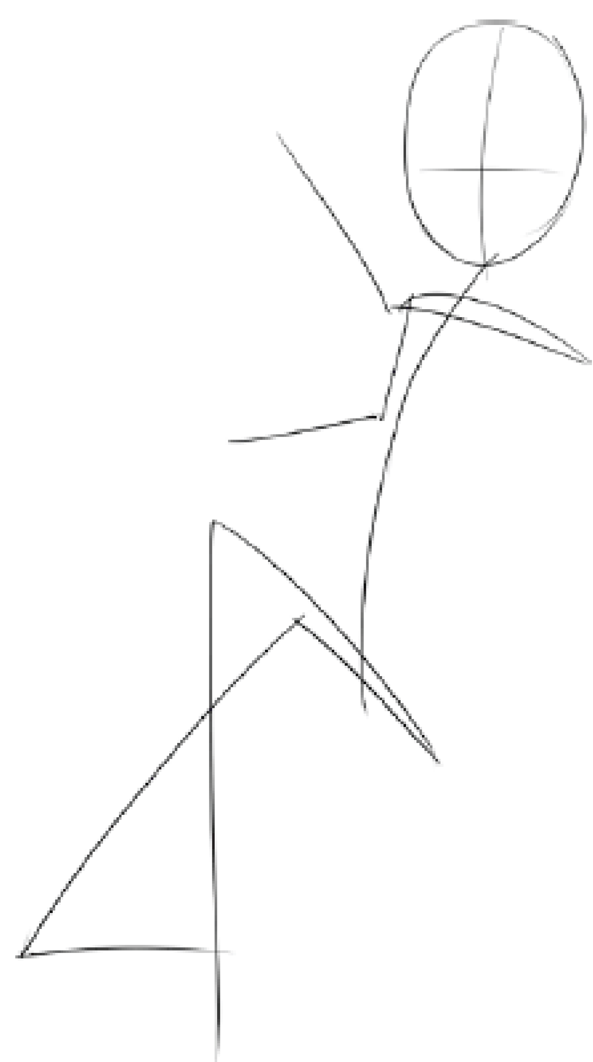
注意身体结构的描绘，线条要有轻重之分。



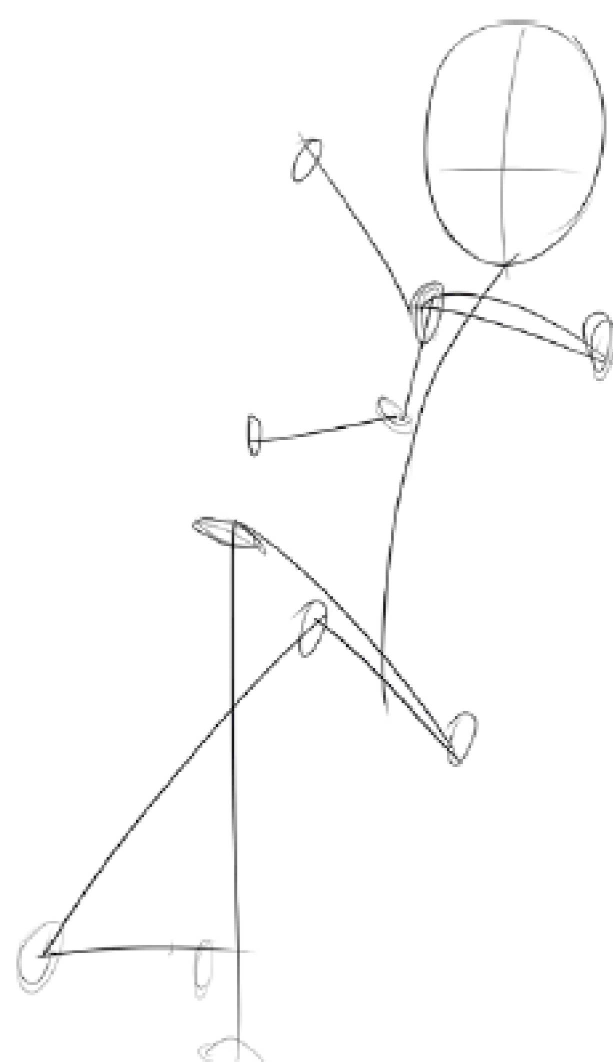
6.3.2 实战——半跪

半跪姿势是人物一条腿跪在地上，另一条腿曲起的状态，又称单膝跪，下面绘制一个女剑士半跪时的姿态来讲解绘制过程。

绘制草图



1 用线条粗略地勾勒出人物一边膝盖着地，一边曲起的姿势，注意透视关系。



2 根据线图绘制出人物的骨点结构，以方便对人体比例的准确掌握，人体微微往后倾。



3 根据之前定好的动势粗略地绘制出人物的身体结构，注意透视的变化。



4 在人体基础上设计人物形象，由于是画剑士，所以给少女绘制一把剑。

整理画面





5 在大型基础上细化人物形象，给头发和衣服增加层次和细节。

6 清理线稿，用流畅的线条绘制出整个画面，注意线条的详略变化。







7 从头部开始给人物绘制阴影，要注意根据光的来源，把阴影统一到一个方向。

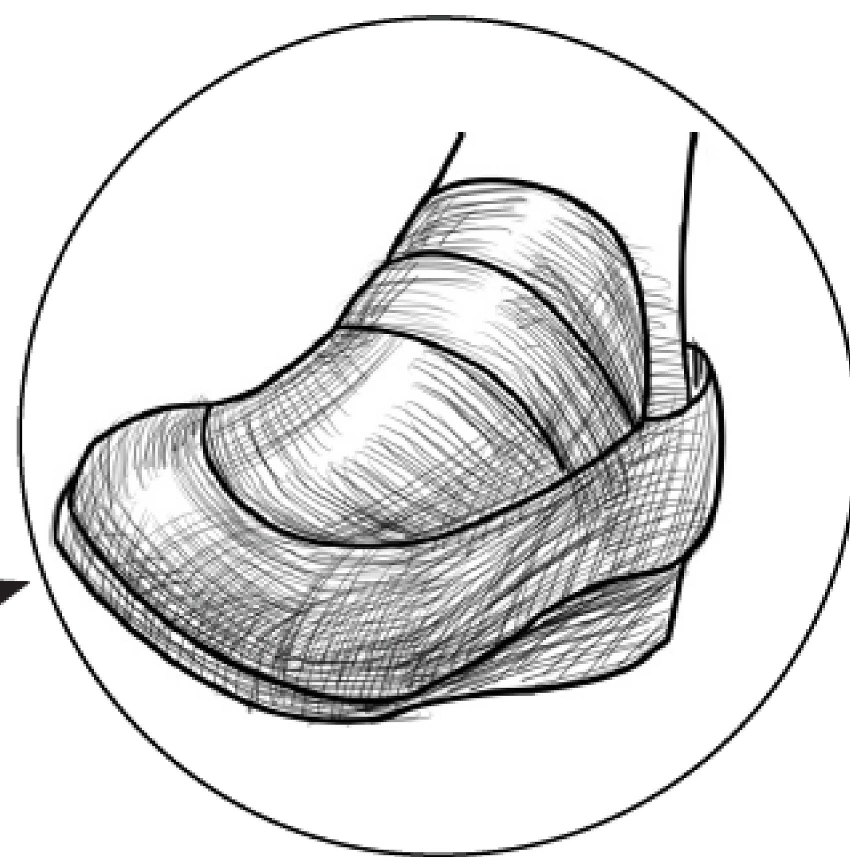
8 继续绘制出下半身阴影，排列线条时要注意线条的疏密变化对画面的影响。

9 擦去多余的线条，效果图完成。少女单膝跪地，手执长剑，由于是在她偏下方的视角，所以画面会有透视感。





绘制阴影时尽量统一成整体，不要太零散。



线条的疏密可以给画面造成不同的色彩层次，体现出鞋子的质感。

第7章

服装配饰的多种绘制技法



每个美少女都有着不同的性格特征，除了从五官和表情上能够区分她们的外貌和性格外，风格迥异的服饰也能够体现出她们不同的身份和生活状态。

本章会对美少女的服装特点进行讲解，主要从不同类型美少女着装表现和几种基本服装绘制方法来进行分析，从而绘制出自己满意的美少女形象。

7.1 不同服装绘制的基本方法

服装款式多种多样，这里将从身体不同部位的着装来讲解服装绘制的方法，把服装分为上衣、裤子、裙子、鞋子这几个类型进行绘制讲解。

7.1.1 实战——上衣的绘制

上衣可分为学生装、夹克衫、两用衫以及T恤等多种类型，是穿于人体上身的常用服装，一般由领、袖、衣身、袋4部分构成，并由此4部分的造型变化形成不同款式。

绘制前提

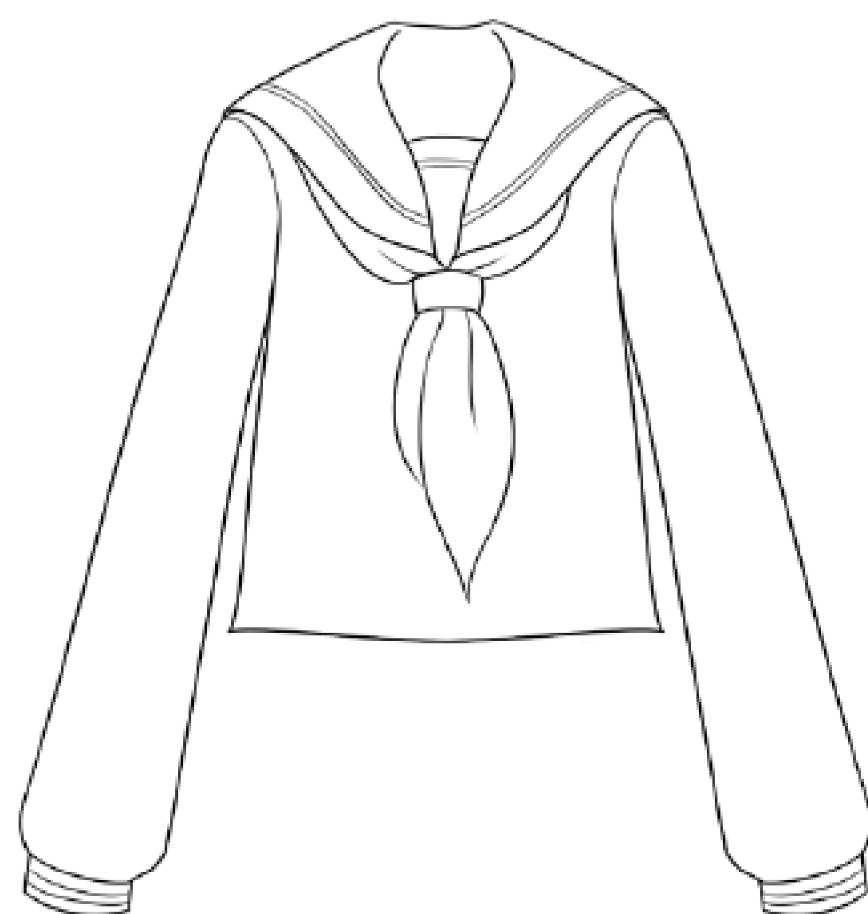




1 给人物画上衣，先要有个人体形态作为模型，然后在这个模型的基础上给人物添加衣服。

2 在人体模型的基础上，把衣服当成由多个柱形几何体组成，沿着人体的结构绘制出衣服的大型。





3 考虑清楚所要绘制的短袖上衣的形状特点。

4 清楚了解长袖上衣的形态，这里以水手服为例。



绘制方法





5 沿着人体绘制短袖，将衣服当成套在人体上的几何体，只在结构转折的地方画出褶皱。

6 擦掉多余的线条，将衣服与人体重叠的地方清理干净，使衣服款式能清晰地表达出来。





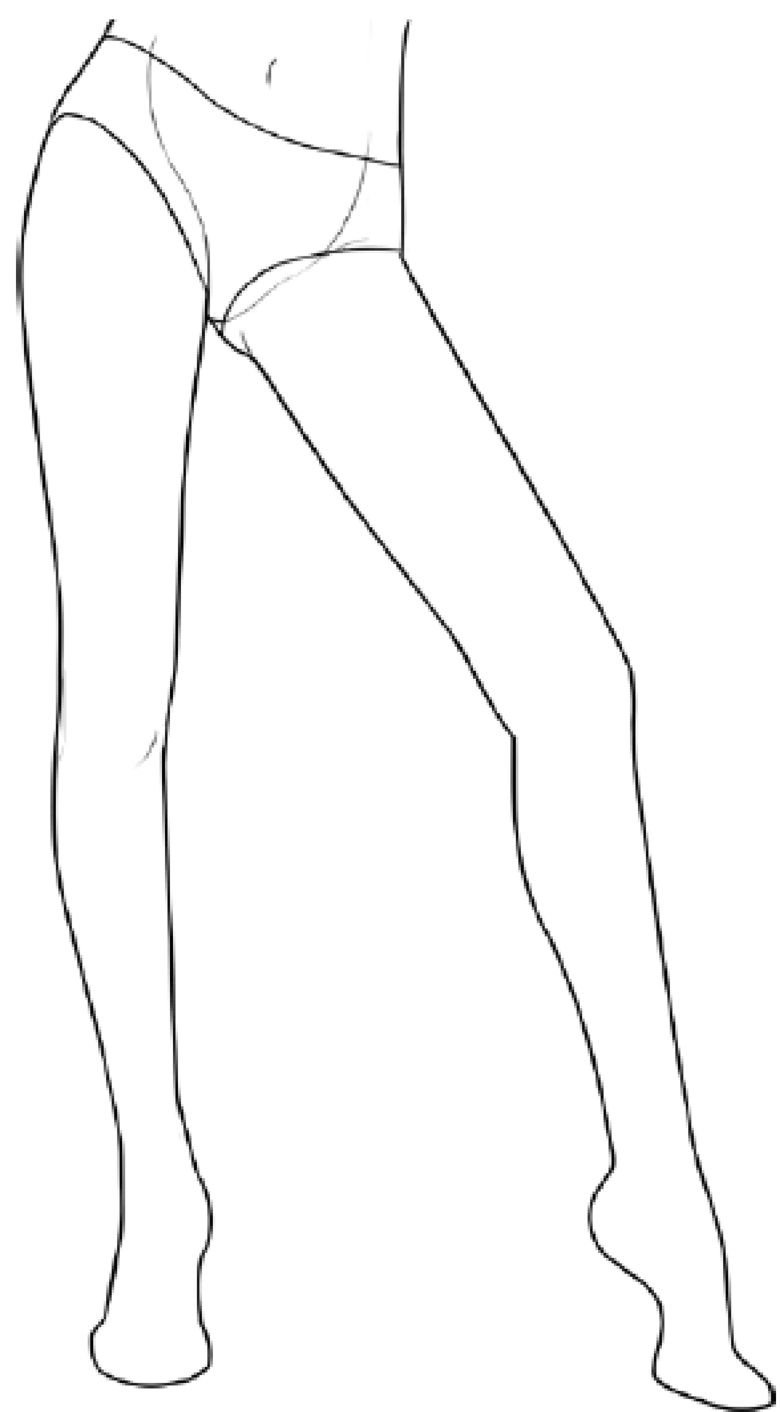
7 绘制长袖服装时也与画短袖时一样，将衣服当成几何体来画，只是衣袖有长短之分。

8 清理画面，将被衣服遮挡的身体部位擦除干净，使衣服式样能够清晰地体现出来。

7.1.2 实战——裤子的绘制

裤子是人物下身所穿的主要服饰，也有很多种款式，一般由一个裤腰、一个裤裆、两条裤腿缝纫而成。

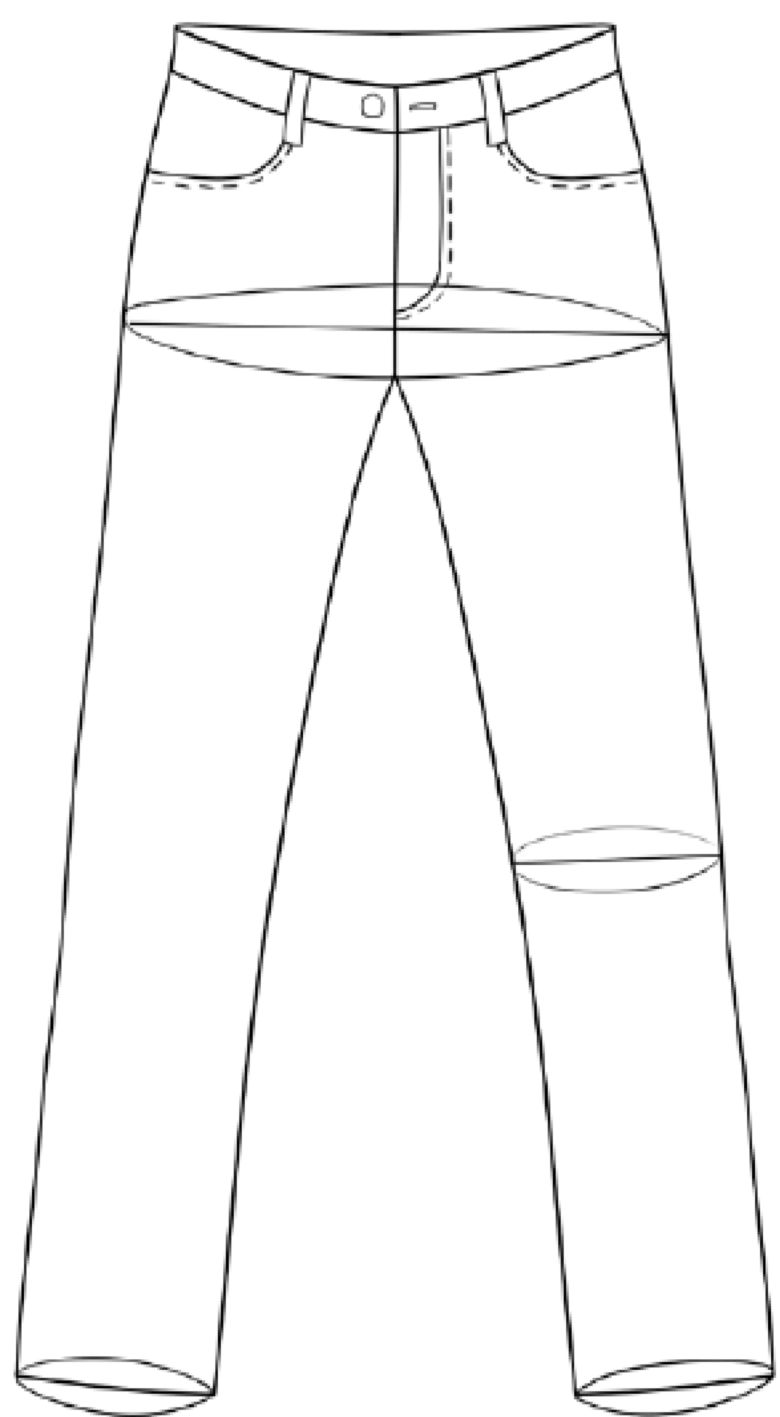
绘制前提

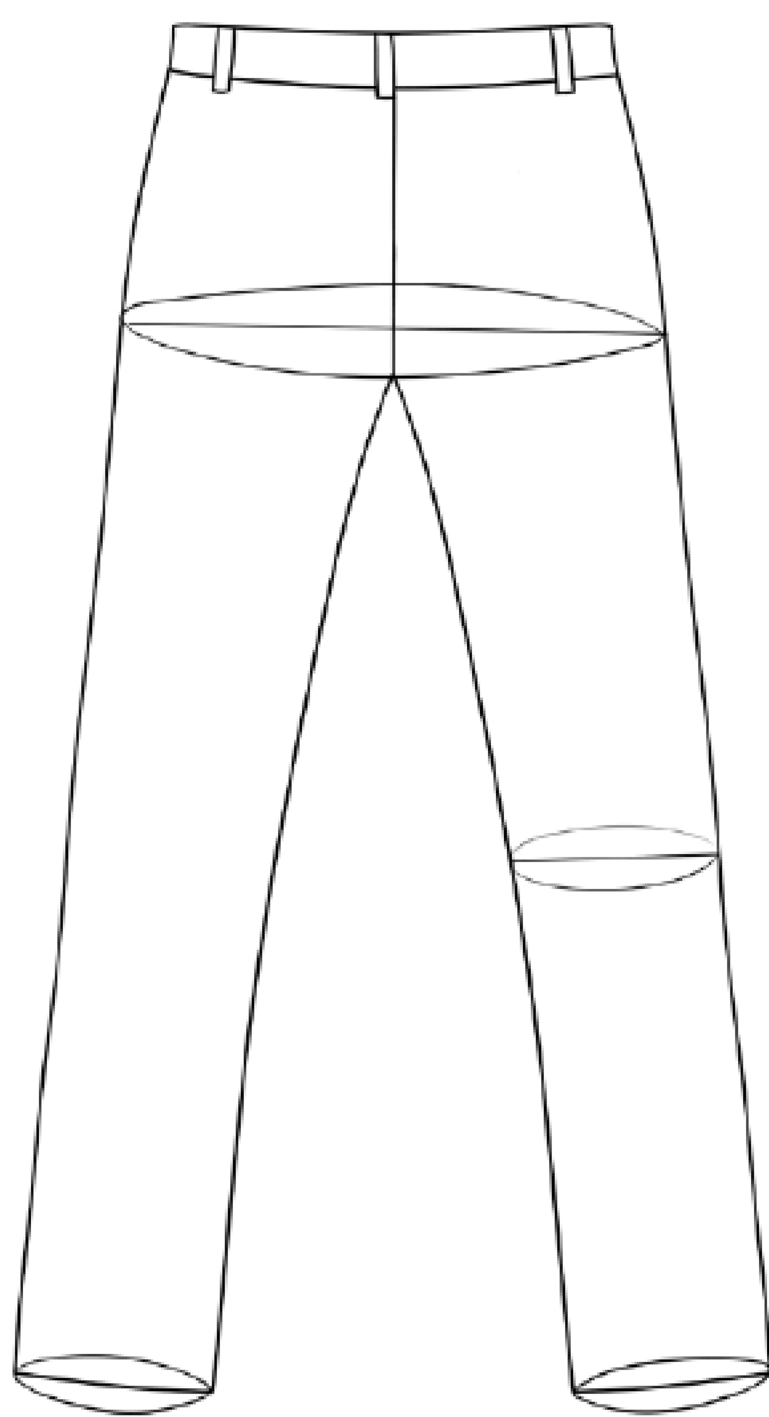




1 画裤子之前，先要了解腿部的结构和姿态，在此基础上设计裤子。

2 裤子是穿在腿上的，所以在绘画时可将其当成沿着腿部分布的柱体。





3 绘制前要考虑好裤子的结构和款式，清楚裤子的正面形态。

4 对裤子的背面也要有一定的了解，这样才能绘出“穿着”的裤子。



绘制方法





5 将腿当成柱体，沿着腿部结构添加裤子，在结构转折处会出现褶皱。

6 擦掉多余的线条，使裤子款式清晰明了，在这个基础上可再添加细节。





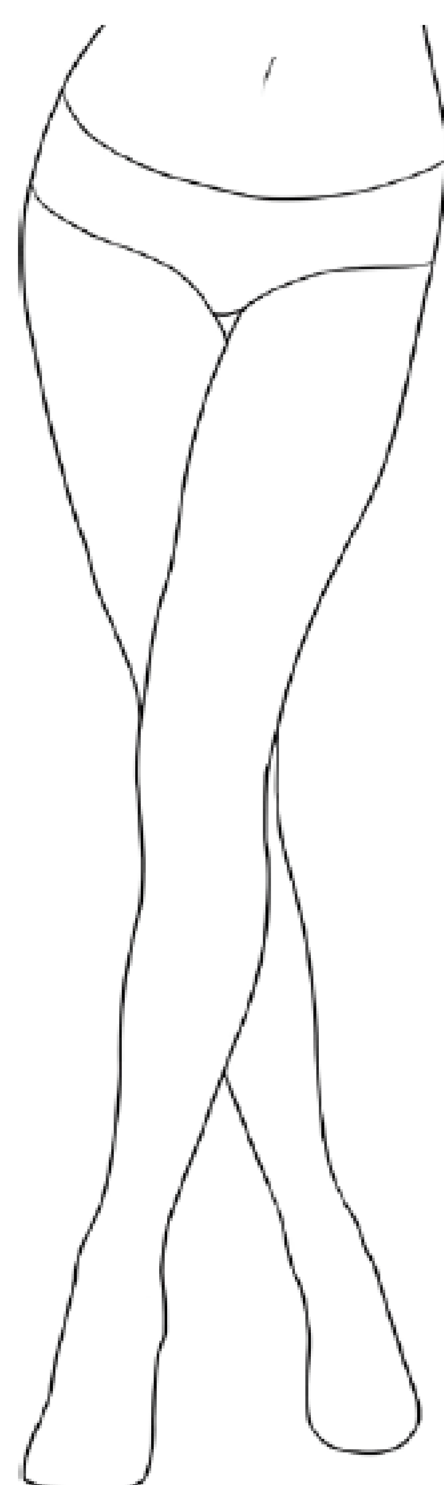
7 短裤的绘制和长裤一样，不管是紧身的还是宽松的，都是将腿当成柱体来绘制。

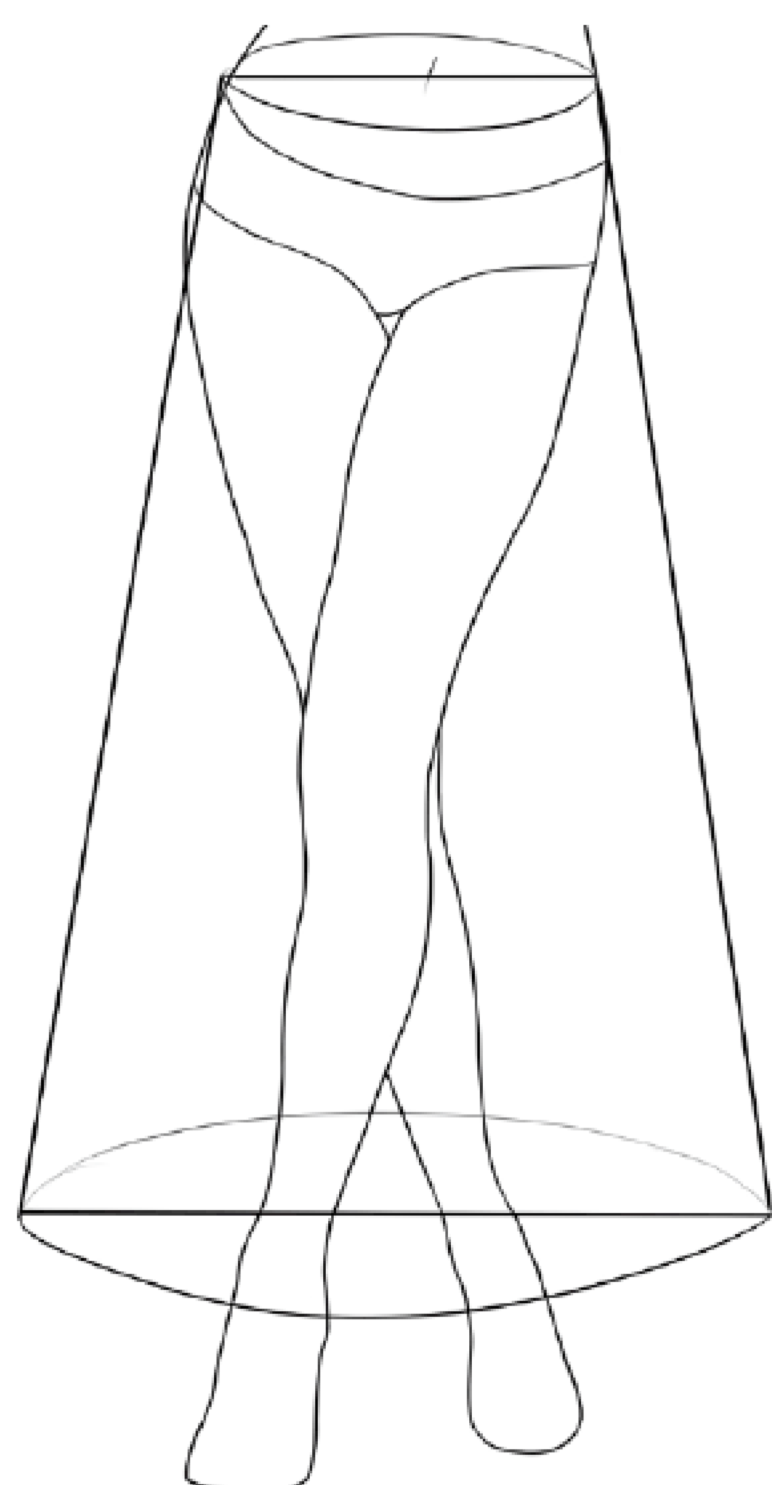
8 清理画面，注意即使是绘制宽松的裤子，在腰部也是比较紧地束在人体上，从臀与腿相接处才开始散开。

7.1.3 实战——裙子的绘制

裙子是覆盖腰身以下的筒形或圆锥形的衣服，与裤不同，裙并不分叉，双腿不用分别穿，这里按裙长将裙分为长裙、中长裙和短裙，下面就来讲解如何绘制裙子。

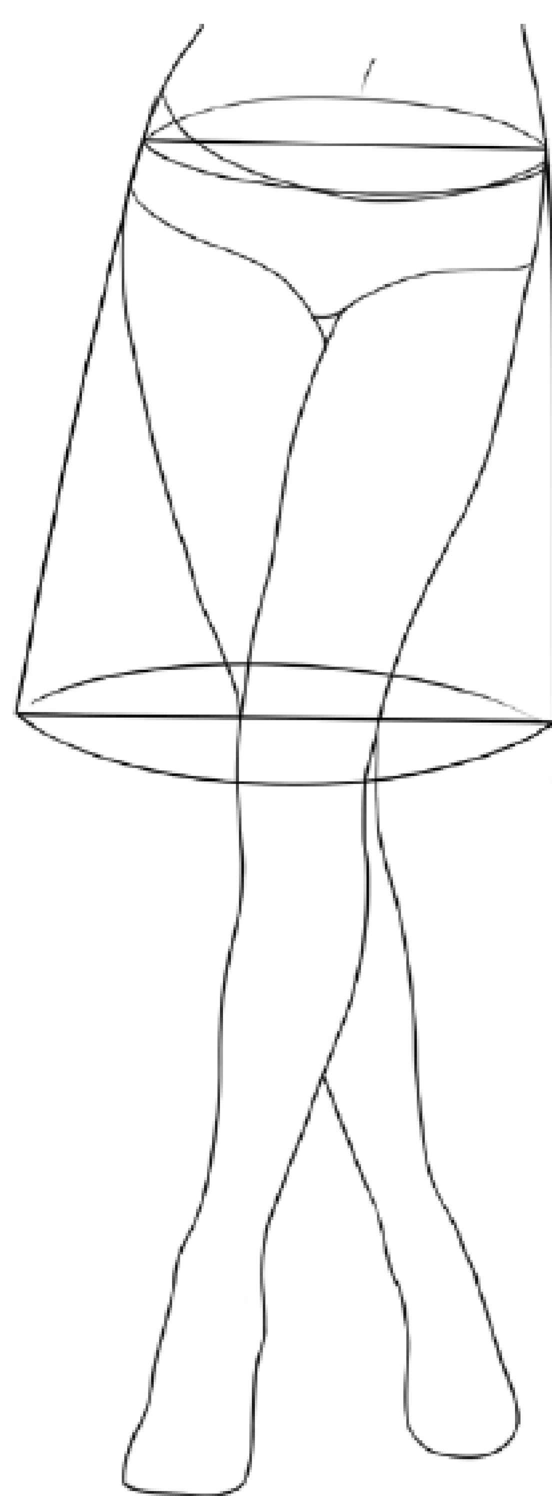
绘制前提

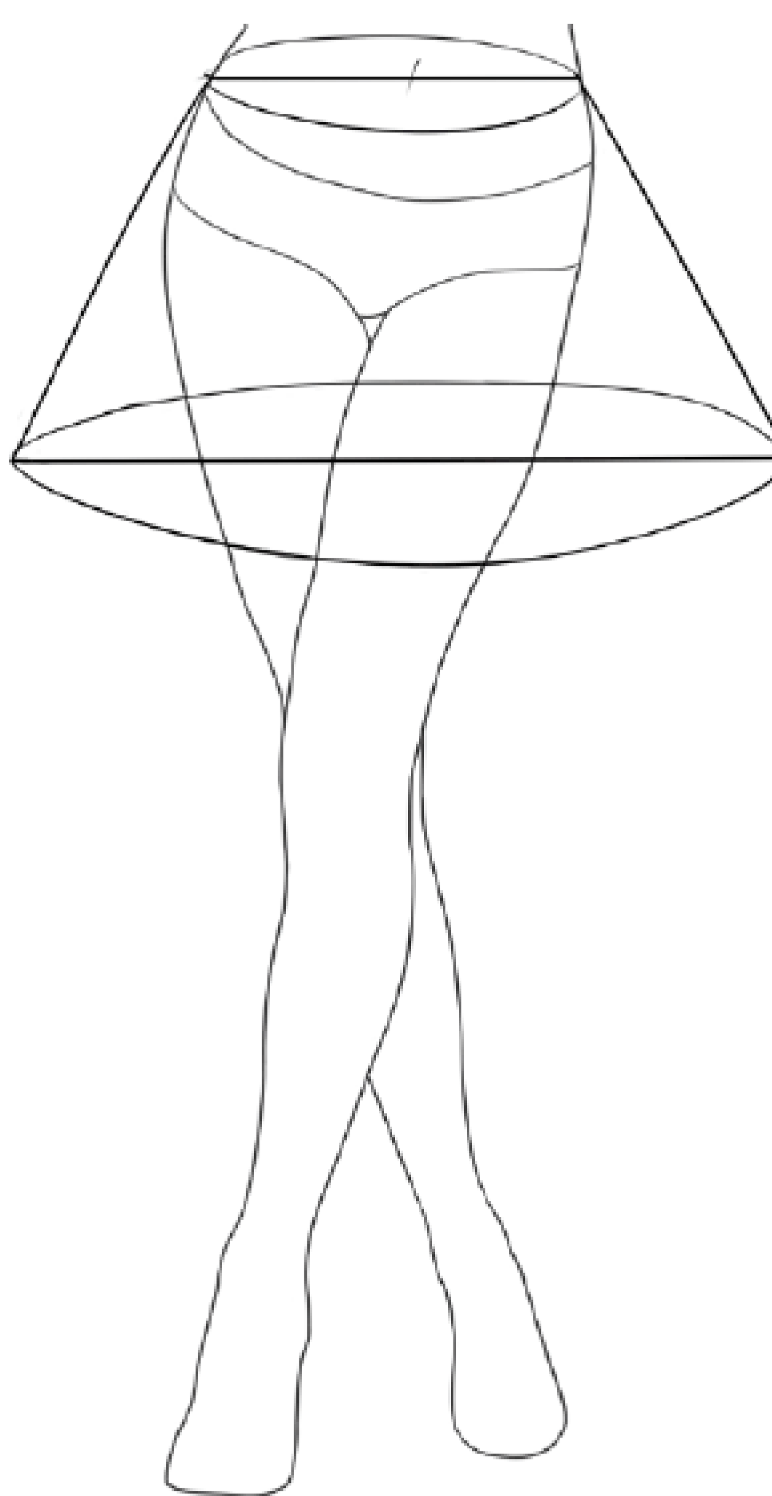




1 绘制裙子前也要先确定好人体作为“穿”裙的基底。

2 裙子是呈上窄下宽的结构，所以在沿着身体绘制时可以将其当锥体来画。





3 裙子向周围扩张的弧度也会对裙子的款式有影响。

4 短裙也可看作是一个锥体，只是腰长较短。



绘制方法





5 绘制长裙时，先将其当成锥体，在此基础上沿腿部结构增加褶皱，形成柔软的质感。

6 擦掉多余的线条，可以清楚地看到裙子的形态，注意褶皱的多少也会影响到裙子的飘逸程度。





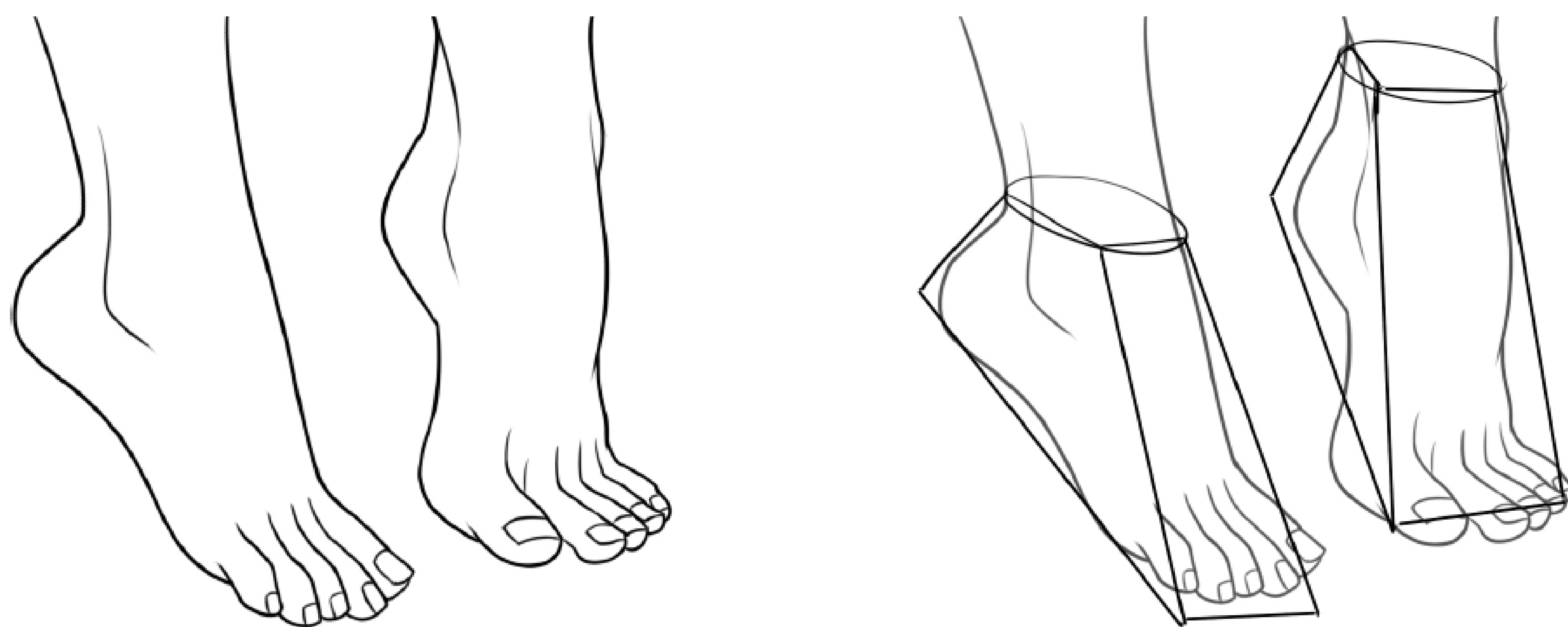
7 画短裙时也要先将其看作锥形，在此基础上增加线条形成具体形态。

8 清理掉多余的线条，具体画出裙子的形态，在此基础上再添加细节。

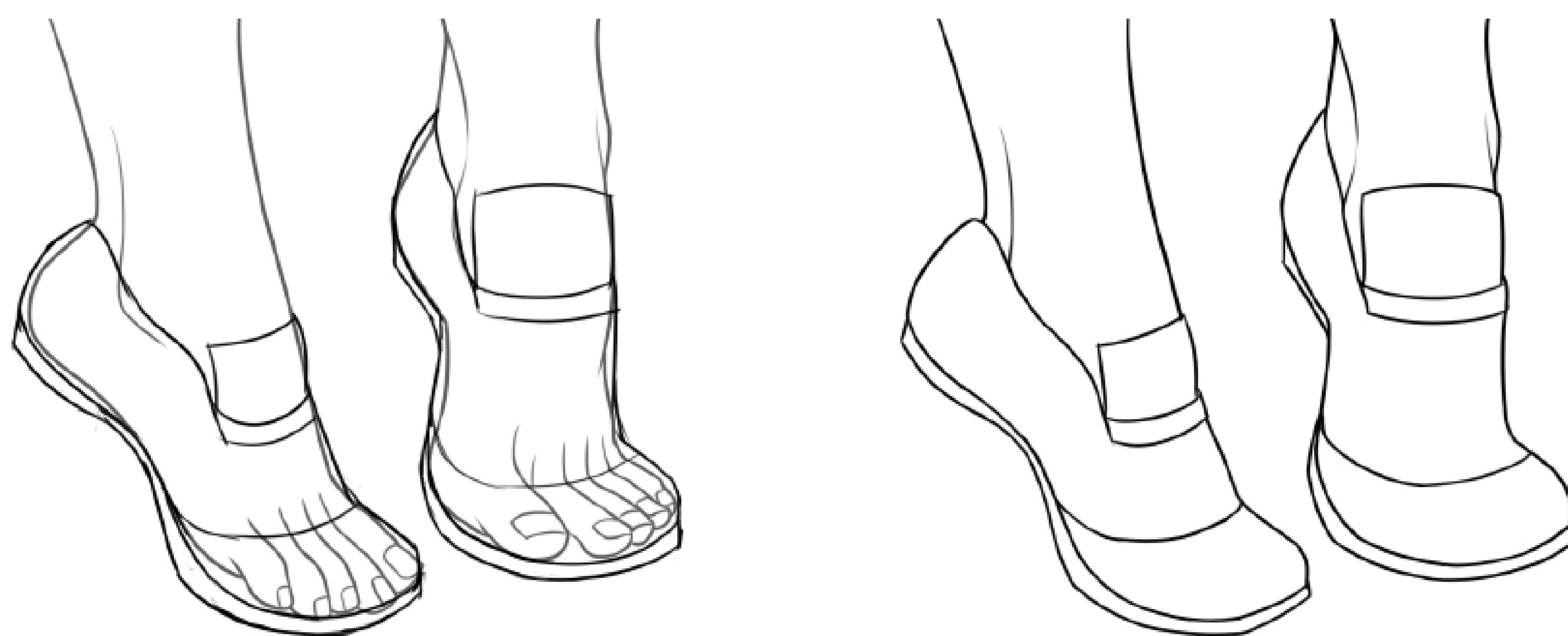
7.1.4 实战——鞋子的绘制

鞋子也是着装的一部分，鞋子的款式对人物的形象有所影响，这里按其长度将鞋分为短款和长款。下面就来讲解如何绘制鞋子。

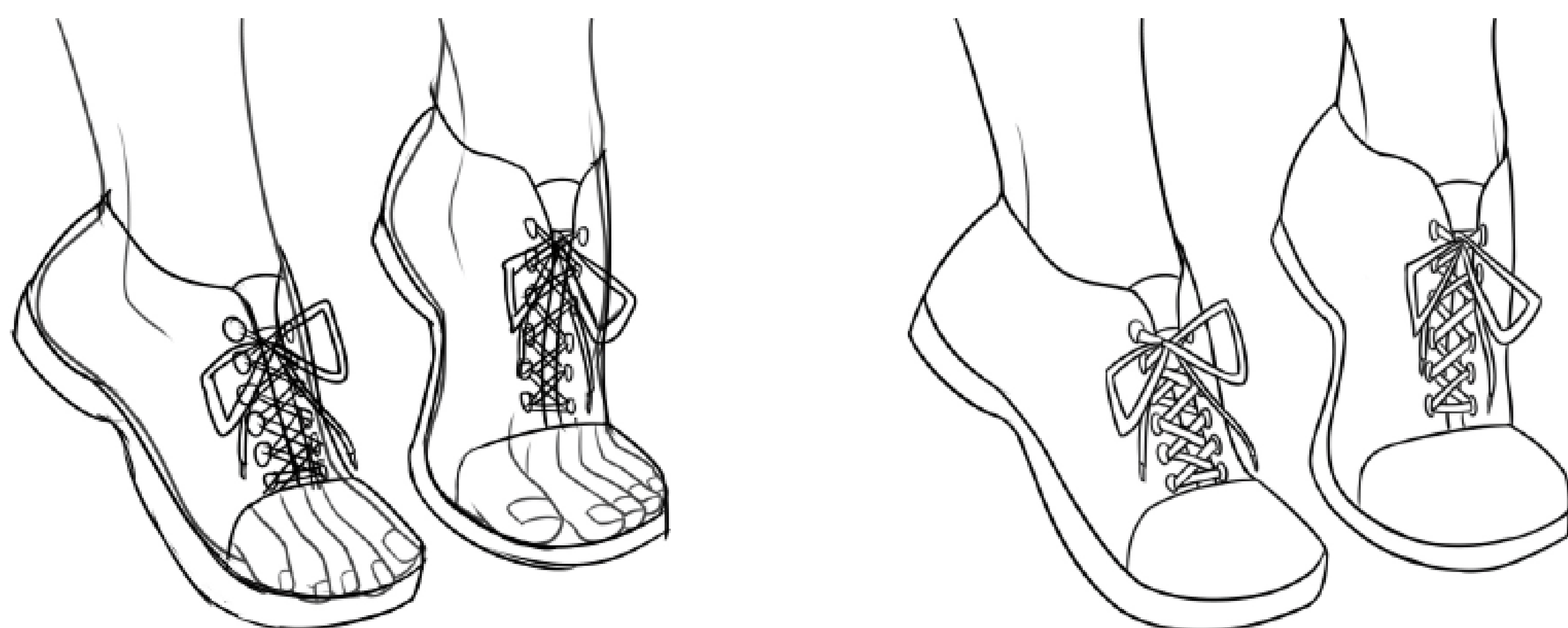
绘制方法一



1 了解清楚脚的结构，将脚当成几何体来看待，在绘制鞋子时才能绘制出立体感，使鞋子“穿”在脚上。



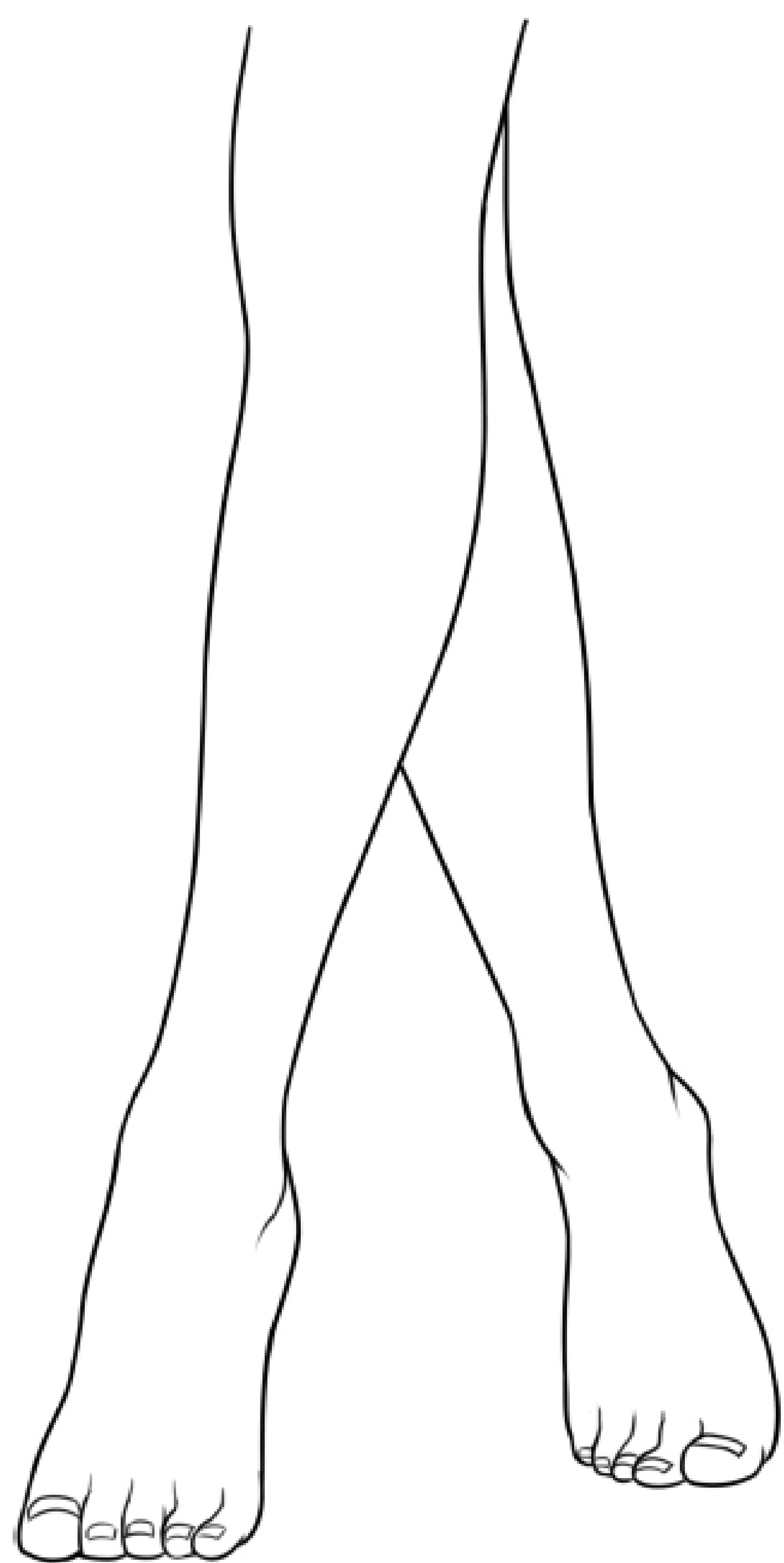
2 根据脚形几何体，沿着脚的结构来绘制，注意结构的转折。



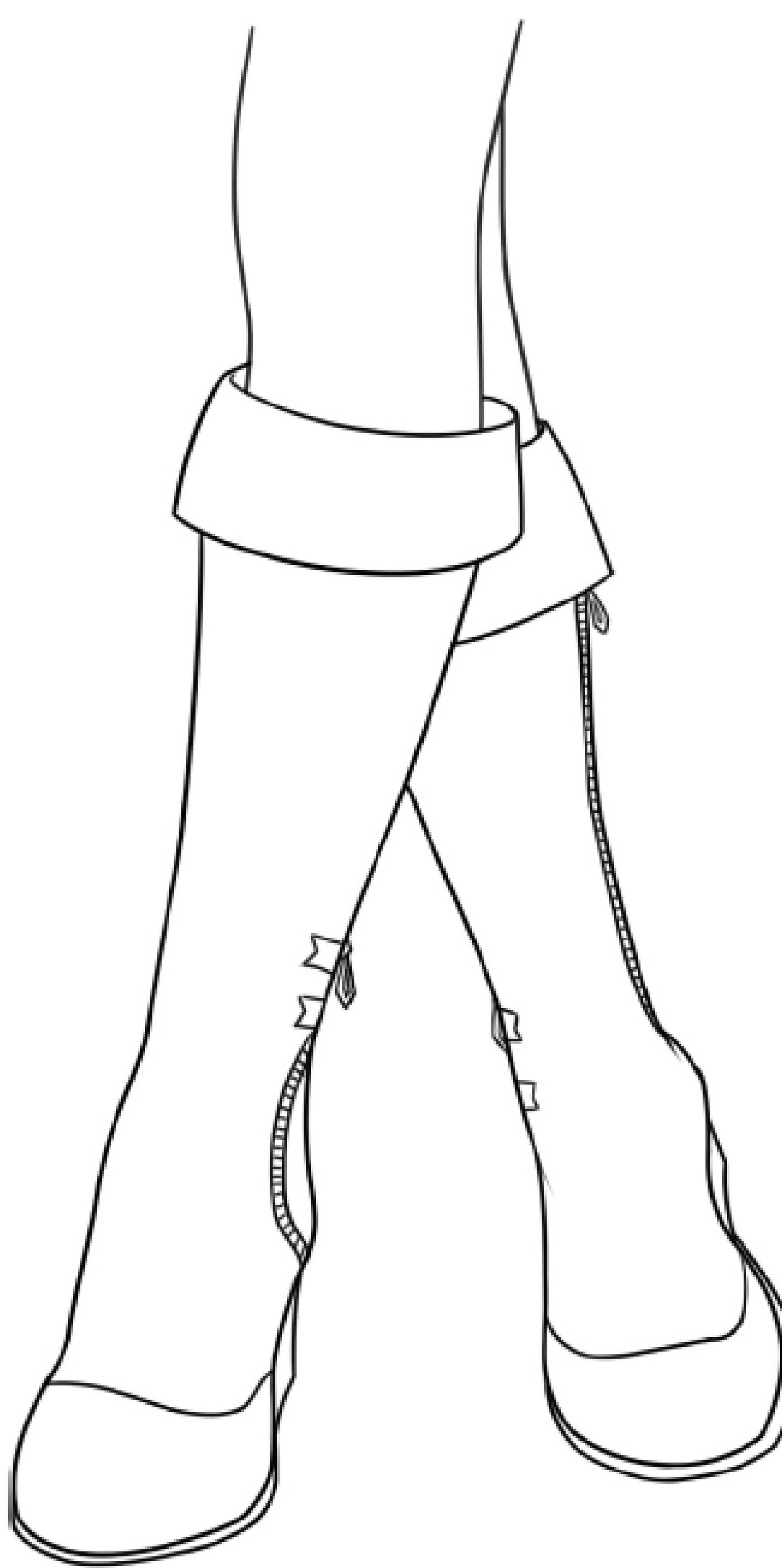
3 绘制其他短款鞋子也用同样的方式，只是会在细节上有所变化，鞋子的大型是不变的。



绘制方法二




4 长款鞋是鞋筒上升到腿部的高度，所以画这种鞋子的时候，要根据腿部的结构来画出鞋筒。

5 为长款鞋添加更多的细节，长拉链搭配长款鞋显得更加时尚。

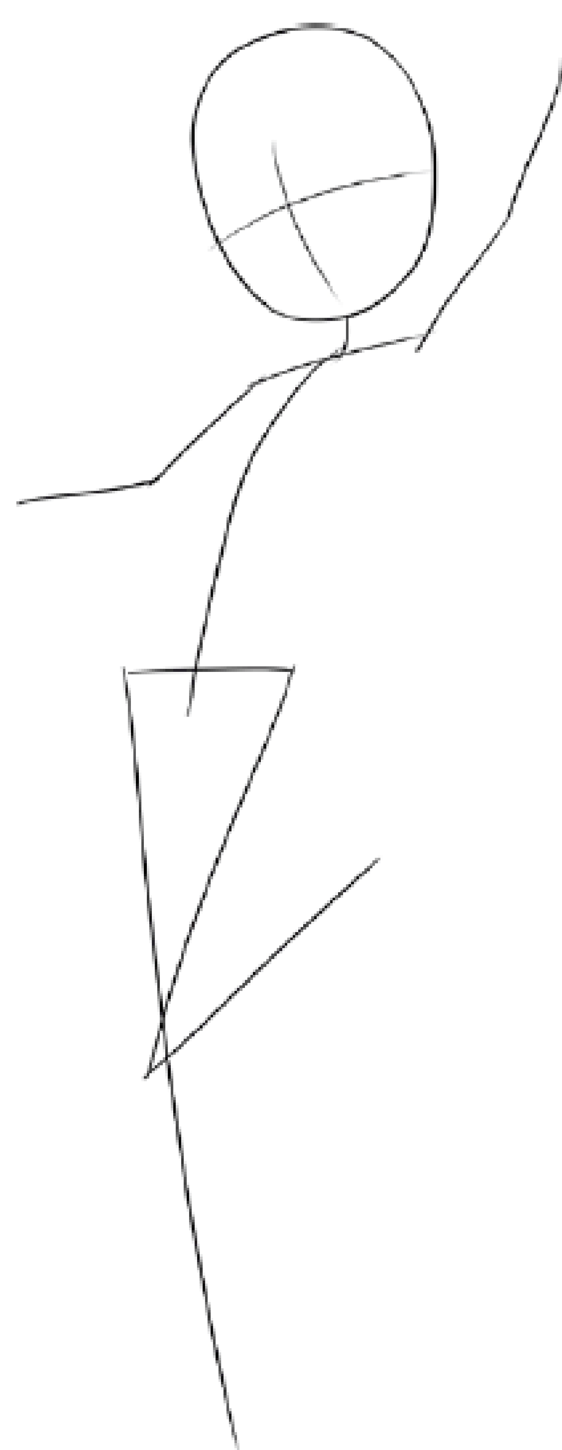
7.2 巩固提高

从之前的讲解中，我们可以了解到在绘制服装时先要根据整个人物身体形态将人物当作几何体进行设计，接下来在实际绘制中将详细讲解这一绘制方法。

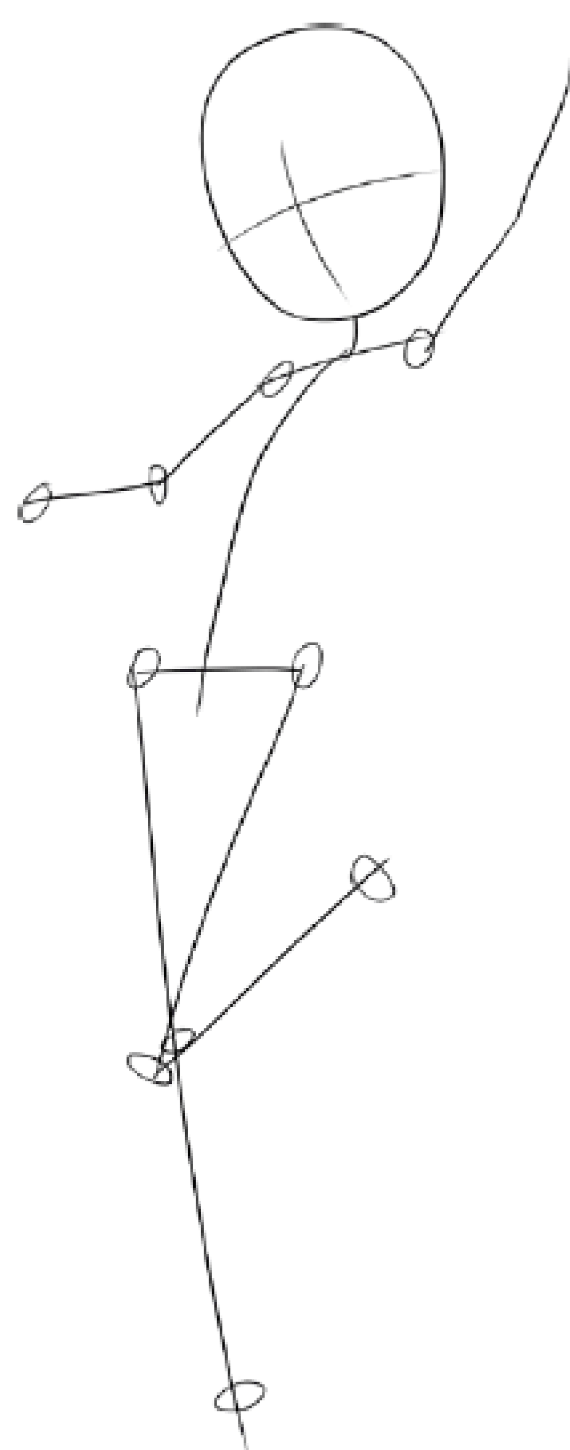
7.2.1 实战——甜美女孩

画甜美女孩时，服装应偏向可爱类型，所以在服装设计时可多利用圆或圆柱。

绘制草图



1 用简单的线条绘制出人物的大致动态，为后面绘制人体打好基础，要做到动态合理。



2 为了方便对形体的把握，可以把身体的骨结点标示出来，观察比例是否正确。



3 接着绘制出人体的基本结构，这一步非常重要，这将关系到人物形象的合理性与美观性。



4 在人体准确的基础上设计人物形象，从大型出发，将服装各部分当成几何体画。



整理画面



5 这一步主要是在大型的基础上给人物添加细节，使画面层次丰富起来。



6 清理线稿，描绘出干净流畅的线条，注意疏密与粗细的变化。



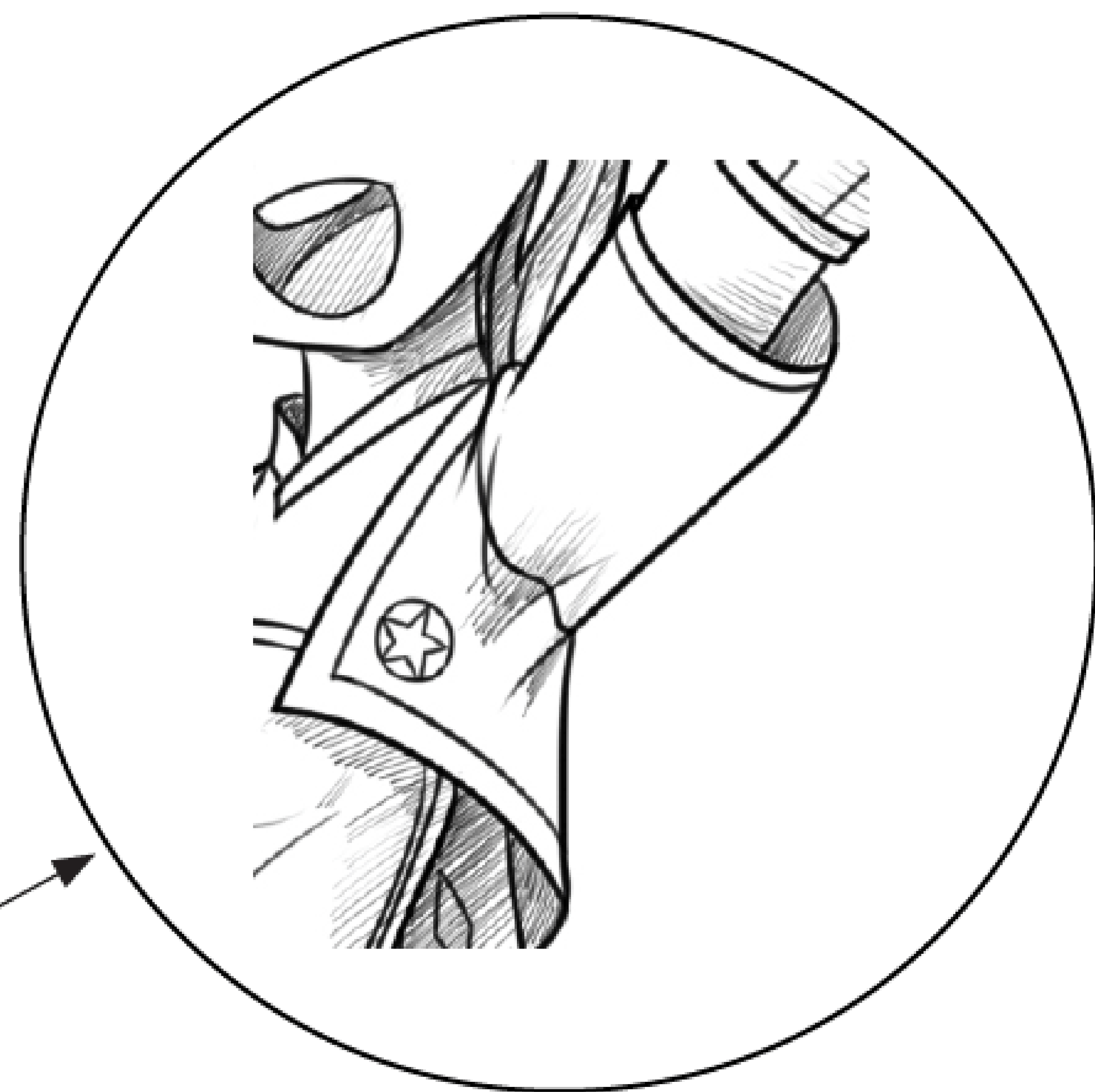
7 从头部开始画出人物的阴影效果，要注意头发和衣服的层次形成的阴影变化。



8 给下半身继续添加阴影，注意排线的疏密，学会灵活使用阴影的虚实变化来形成美感。

9 整理画面，一个手拿棒棒糖的可爱少女绘制完成，由于画面的构成中多用到圆柱和圆，所以增加了人物的可爱感。





从衣袖可以看出，画衣服时可以将各部分当成几何体画，然后从中切割不同块面来形成不同款式。



可以利用不同疏密的线条来形成不同颜色的块面，可利用高光来表现鞋子的质感。



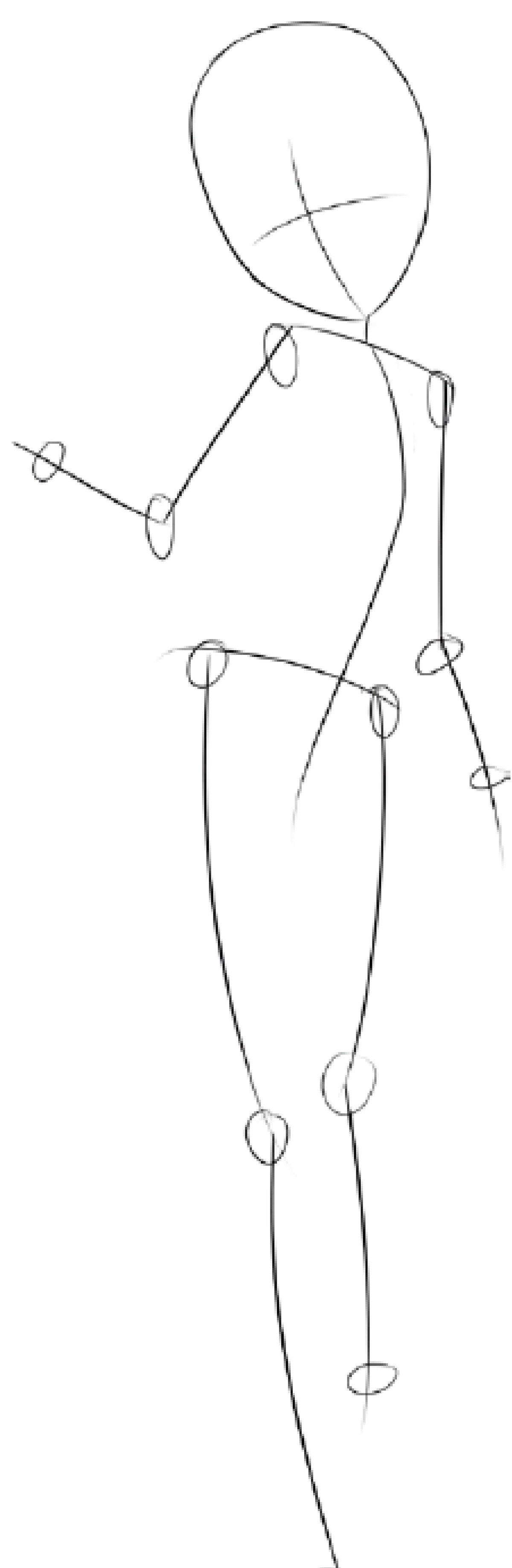
7.2.2　实战——清纯少女

清纯少女在着装上偏向于简单干净，所以可以选择比较修身的衣服和裙子来表现，既能衬托出少女的身材，又能体现出少女的清纯可爱。

整理画面



1 用简单的线条勾勒出一个人物走动的姿态。



2 可以把身体的骨结点标示出来，观察比例是否正确。



3 绘制出人体的基本结构，这一步非常重要，人物要画得饱满生动。



4 大致设计出人物的形象，从大型着手，将服装当作几何体来画。

整理画面

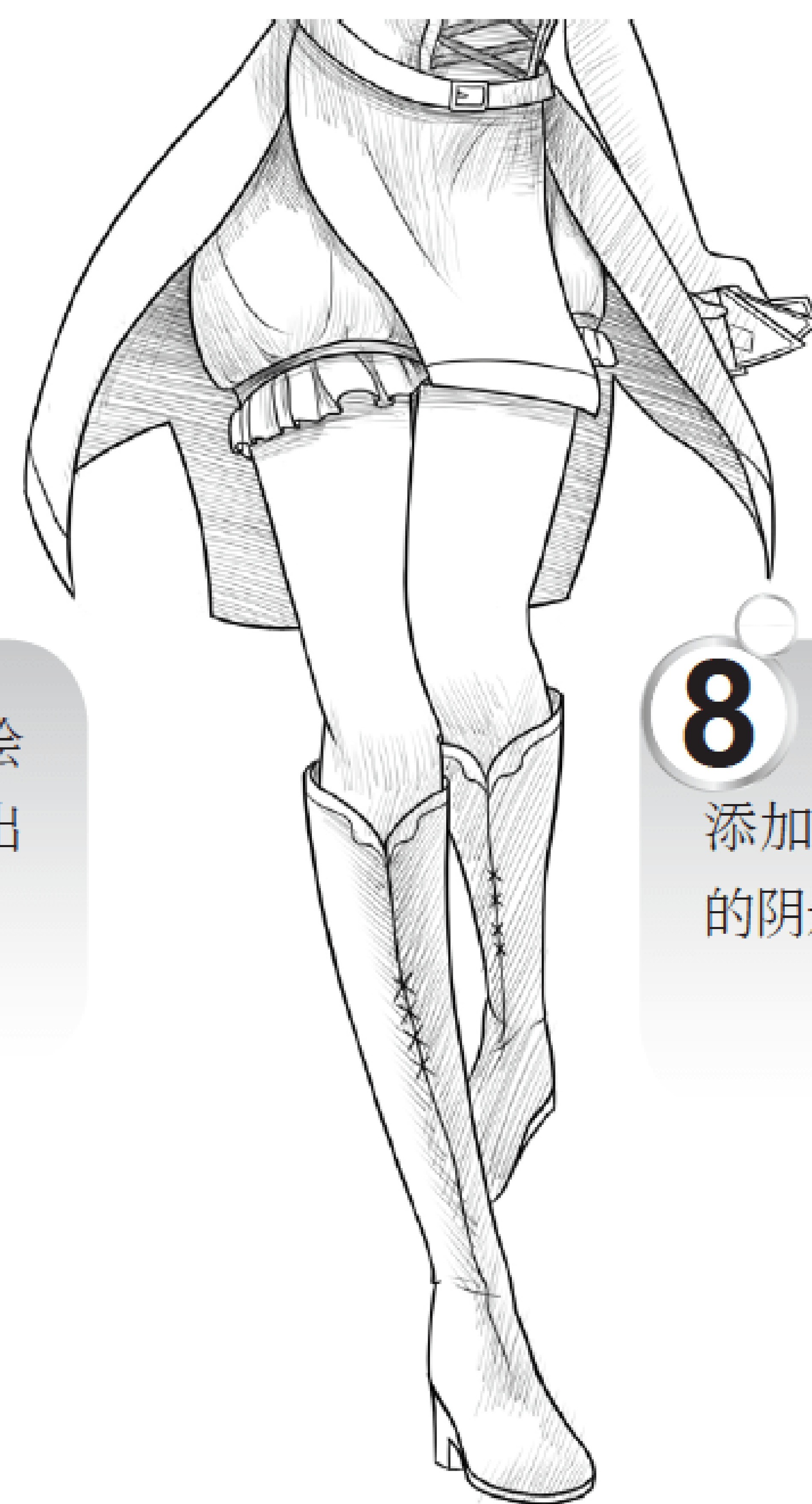




5 在大型的基础上进行分割设计，将衣服分割成不同块面，形成不同层次。

6 清理线稿，描绘出干净流畅的线条，注意疏密与粗细的变化。





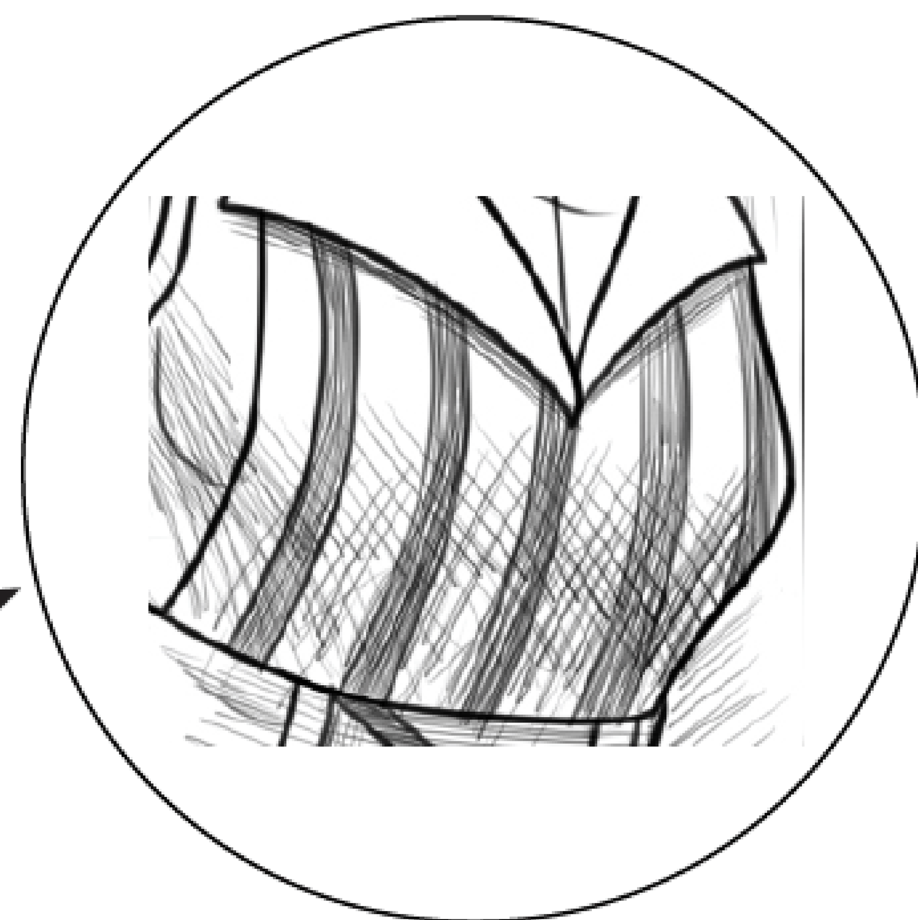
7 从头部开始绘制阴影，注意绘制出人物的体积感。

8 给下半身继续添加阴影，注意皮肤的阴影不宜过重。



9 整理画面，一个手拿卡片的清纯少女绘制完成，甜美可爱的表情，配上简洁修身的服装，使整个人物显得可爱靓丽。





花纹装饰的添加使衣服层次感丰富，要注意花纹的添加也要根据人体的结构来画。



多褶的小设计会使人物的形象更具体，更能表现出少女的清纯可爱。

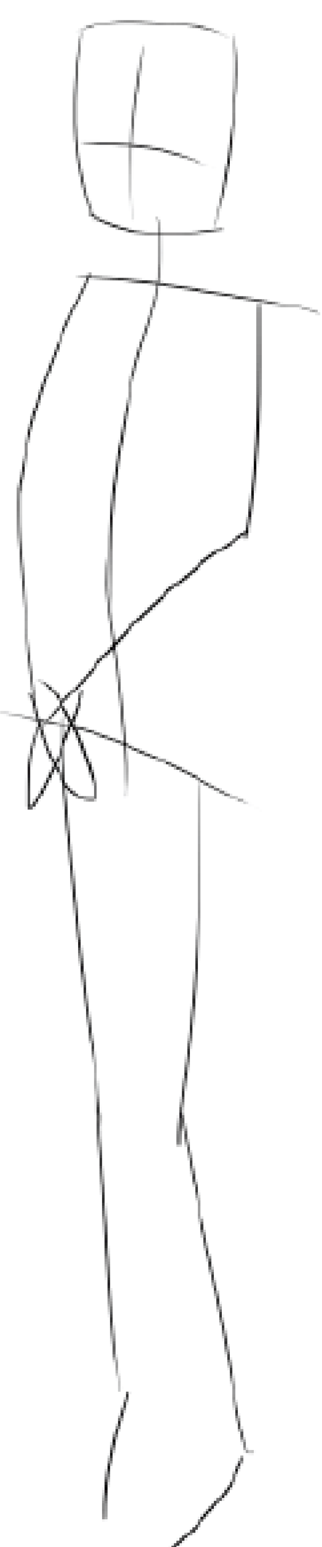
7.3　不同类型美少女的着装表现

不同的性格类型的人物会产生不同的审美观，同样对着装的喜好也会有不同的表现。下面列举了几种常见类型美少女的着装来表现绘制方法。

7.3.1　实战——温婉型

温婉型美少女性格沉稳温柔，动作很规矩，有着一头飘逸的长发，着装比较朴素。

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的骨骼姿态，大致地表现出人物的动态，以便后续人物身体的绘制。



2 根据第1步的线条绘制出人物的身体结构，注意人体比例结构要表现准确。



3 根据人体绘制出人物的头发、服饰和鞋子，由于是画温婉型少女，长衣长裙会比较合适。



4 继续刻画草图，将多余的线条清理干净，使画面保持整洁。修整不合理的地方，使画面完整。

整理画面

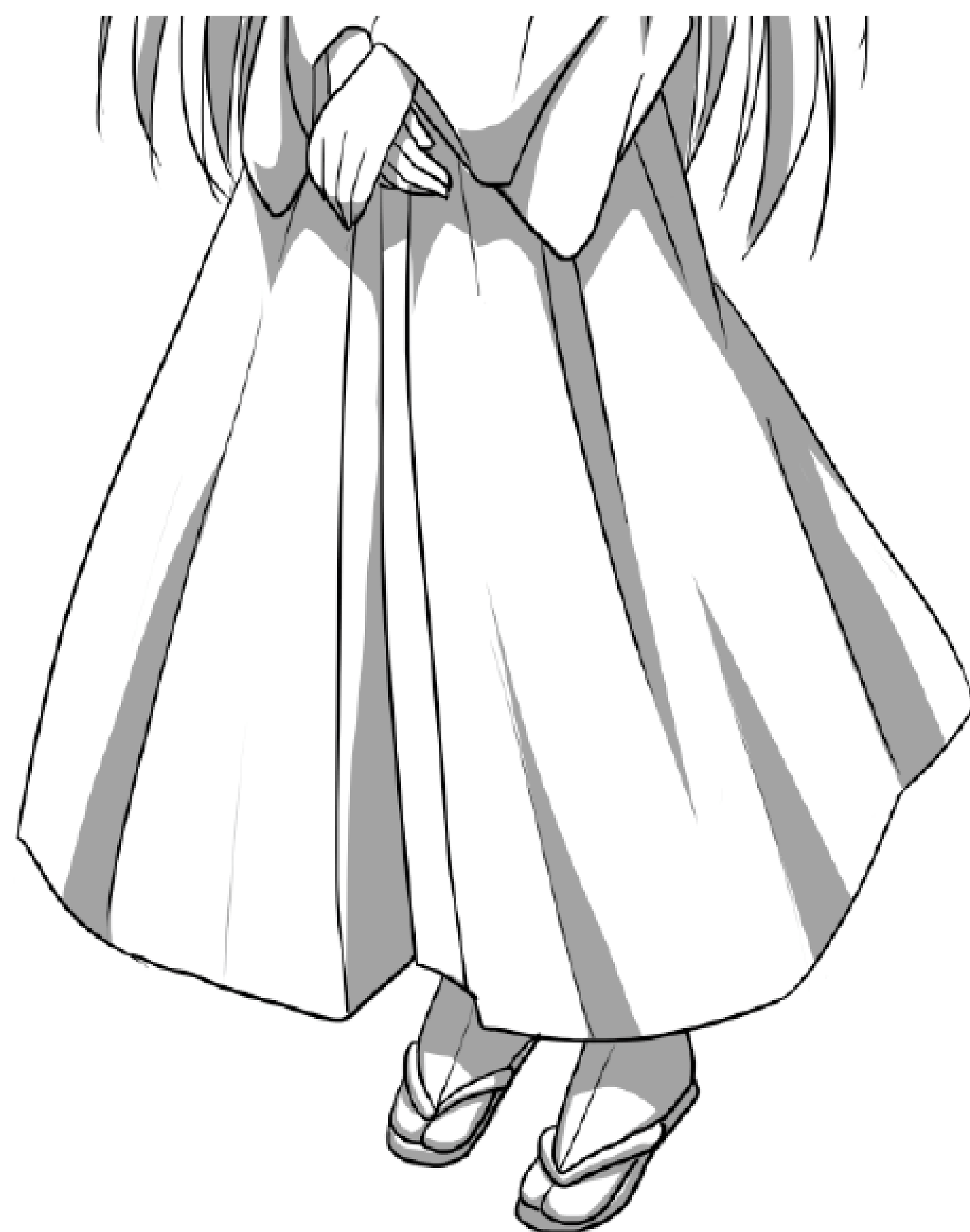




5 从头部开始，细化人物形象，给头发和衣服增加层次，加深眼瞳，画出眼睛的细节，使角色生动起来。

6 给人物添加阴影效果，注意表现出头发的层次所形成的阴影变化，衣服的阴影要根据人物的结构来绘制。



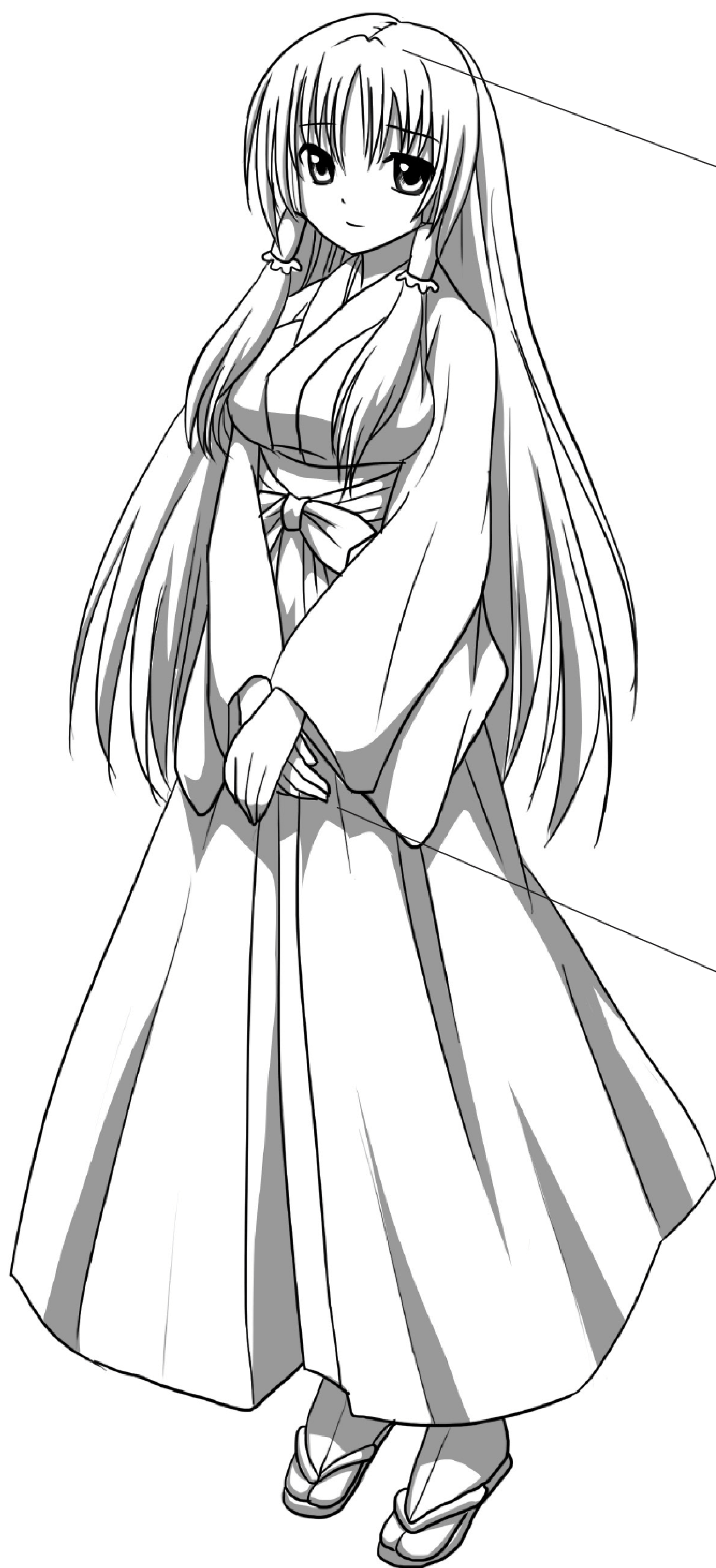


7 绘制下身线稿，长长的裙摆使角色看起来更加端庄，裙子层叠的褶皱增强了裙子的真实性和立体感。

8 添加阴影效果，根据每个褶皱的形态绘制出偏下边的阴影，注意手和衣袖在裙子上的投影。

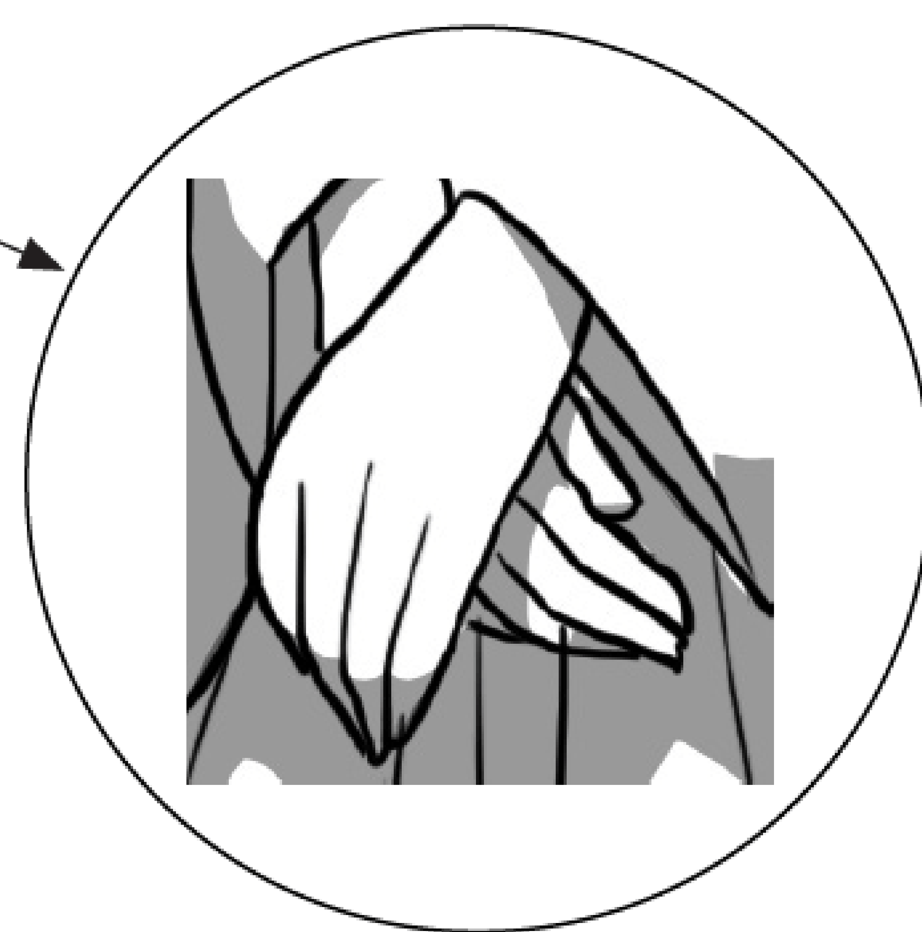


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。温婉的女生动作端庄，从表情上就能体现出她的温柔善良的淑女形象，留有一头飘逸的长发，服饰简单舒适，比较偏好规矩的长衣长裙之类的服装，使女孩更显温婉端庄。





绘制头发时注意要符合头发的生长规律，画出头发的层次。



描绘手部时要注意手的结构要画准确，尽量显得饱满圆润。



7.3.2 实战——清秀型

清秀型女生一般显得干净秀气，身材比较匀称，着装上也偏向于修身舒适，用短发和简单服装能更好地表现出角色的清秀。

绘制草图



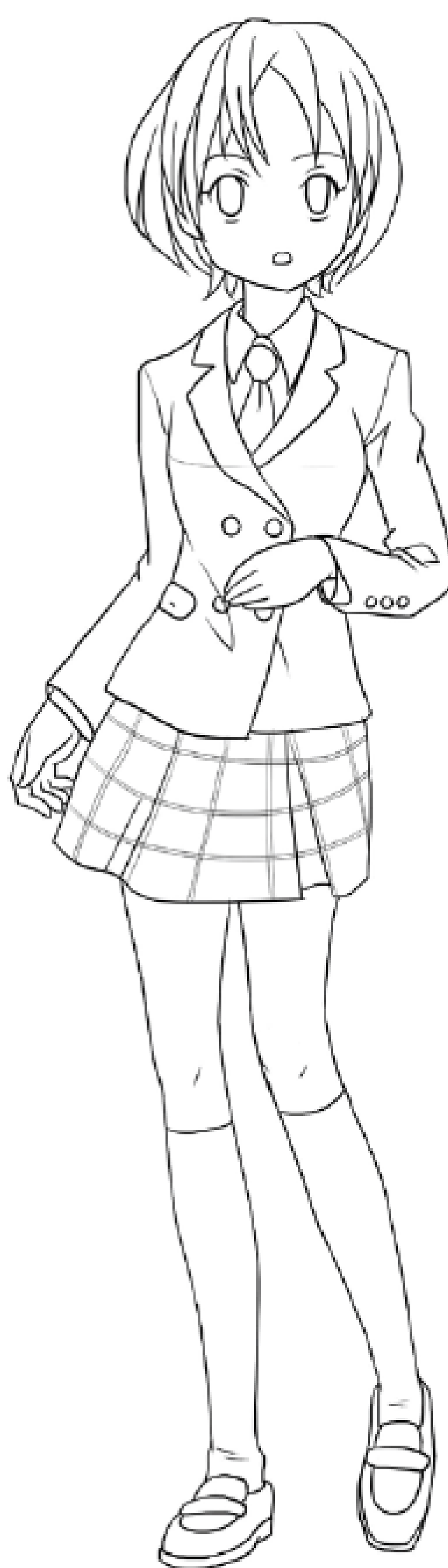
1 用简单的动态直线表现出人物姿势的轮廓，然后根据动态线勾勒出人物站立的具体姿态，整个动作要自然。



2 用流畅的线条绘制出人物的脸型、五官和头发的样式，注意每缕头发要有粗细的变化，这样画面才会显得生动。



3 根据身体的动态结构，绘制出较为紧身的校服外套和衬衫的领口以及部分领带，由于衣服面料较硬，绘制的线条要硬朗。



4 绘制出人物的裙子、裤袜、鞋子，注意线条要流畅，要有轻重缓急的变化，这样画面才会显得更加生动。擦掉多余的线条。

整理画面





5 给头部添加阴影，头发的下垂部分要大面积添加阴影，和头发接触的脸部也要绘制少量阴影，这样会增强了头发的层次感和立体感，同时刻画出人物的眼睛。

6 刻画人物的上半身，给人物的外套和领带涂上一层深色，增强画面层次感。根据衣服的褶皱和手掌的结构添加阴影，注意阴影要随着褶皱和结构的变化而变化。





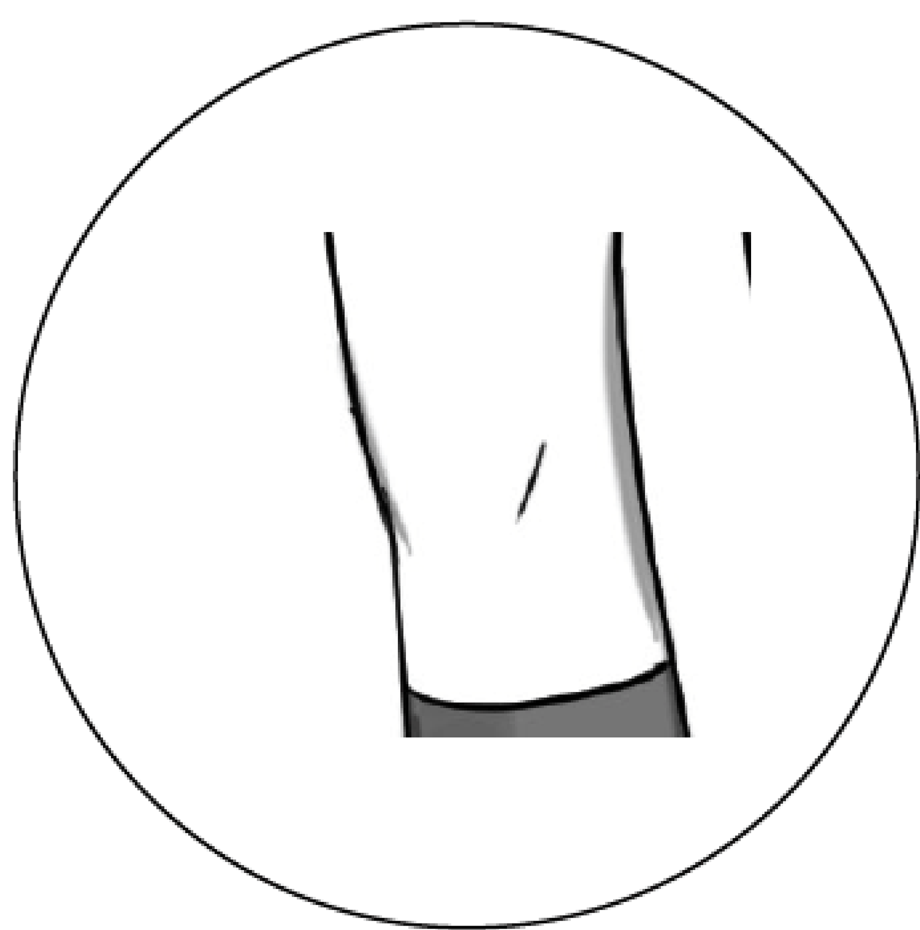
7 给人物的裙子涂上一层浅灰色，增强画面的层次感，根据裙子的褶皱添加阴影，增强裙子的立体感。

8 给人物的裤袜涂上一层深色，并给裤袜和鞋子添加一层阴影，统一整个画面。

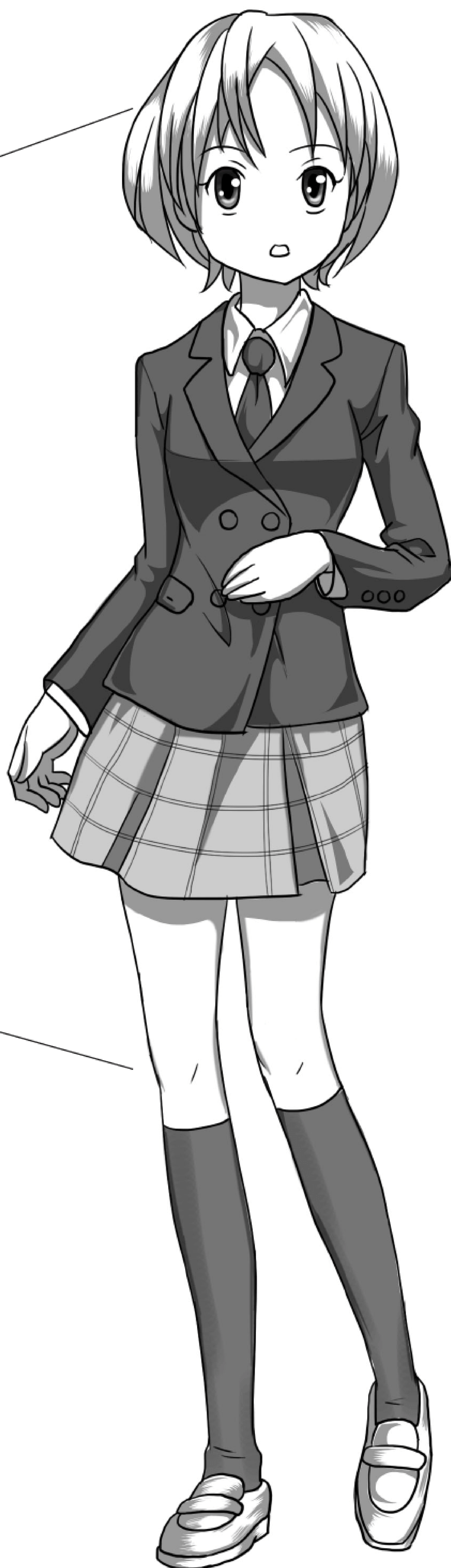
9 整理画面，最终效果图完成，利落的短发，修身的长袖西服外套，加上文静的学生裙，表现出了女生的清秀可爱。



阴影要有轻重变化，这样的阴影会让画面层次感更强、更细腻。



膝盖的结构用简单的点就可以完全地表现出来。



7.3.3 实战——干练型

干练型美少女多是职业女性，穿着比较正式的职业装，多以短发或者绑扎起来的发型为主，手上拿着文件或者公文包，给人的感觉是精明能干。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物手拿文件袋向前走动的姿势，然后勾勒出具体的动态结构。



2 根据人物头部的结构轮廓绘制出人物具体的五官和中长发，头发要根据生长的方向绘制。



3 根据人物身体的动态结构，绘制出人物的西装外套，在腋窝、手肘、胸部添加褶皱，增强层次感。



4 根据腿部的动态结构线，绘制出修身的西裤和鞋子，绘制出文件袋，擦掉草图，保持画面整洁。



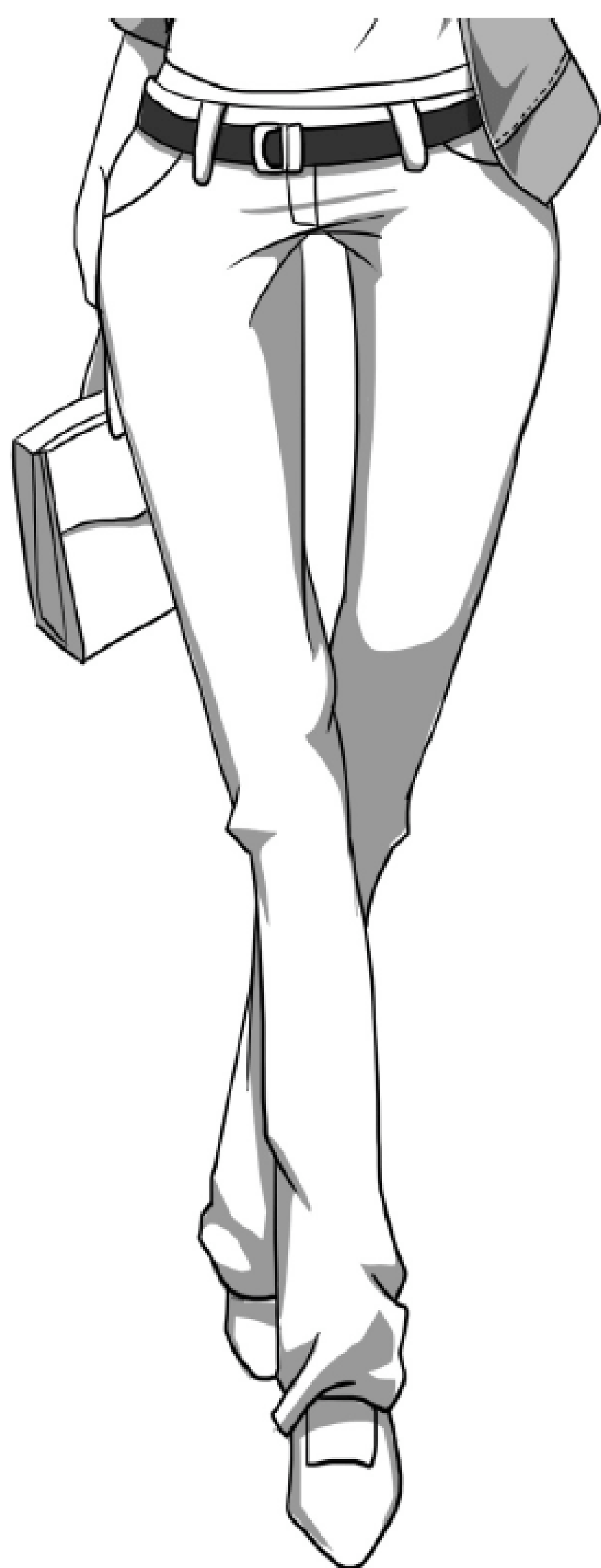
整理画面





5 用上深下浅的方法刻画出眼睛，在头发的下垂部分，根据每缕头发的走向绘制阴影。

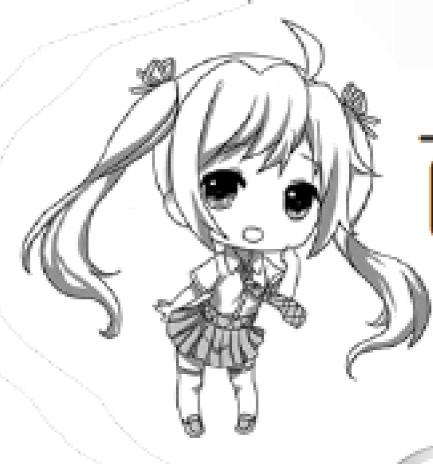
6 根据褶皱给衣服添加阴影，使画面立体感增强，再给外套添加一层灰色。





7 根据褶皱，给裤子和鞋子添加上阴影，增强立体感，给腰带添加上一层深色，拉开层次。

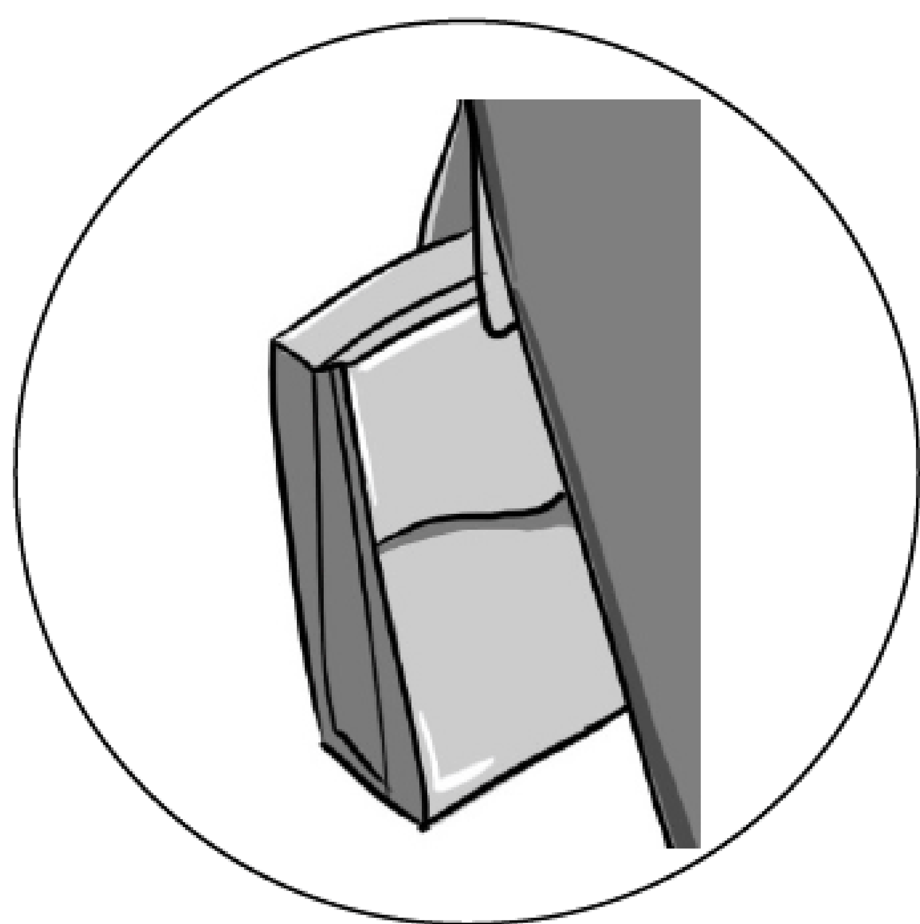
8 给西裤添加一层较深的灰色，给鞋子添加一层暗色，使服装更加正式。



9 整理画面，最终效果图完成。高挑的身材，简单的女式西装配上清新的短发，显现出现代职业女性精明能干的特点。



由于西装看上去比较硬朗，在线条上就要适当地表现出西装较硬的面料感，让着装显得更加正式。



给人物绘制一个公文包，让人物干练、形象更加到位。





7.3.4 实战——妩媚型

妩媚型女生一般显得美丽性感，身材丰满，衣着比较贴身暴露，能很好地衬托出身体的曲线美，长发比较适合表现成熟妩媚的女生。

绘制草图



1 用简单的动态直线表现出人物姿势的轮廓，这里画的是一个坐在地上用手撑住上身的形态。

2 根据人体比例标示出骨结点，以方便后续正确地绘制人体结构。



3 绘制人体结构。因为所画是一个性感妩媚的女性，所以身体会画得比较饱满。

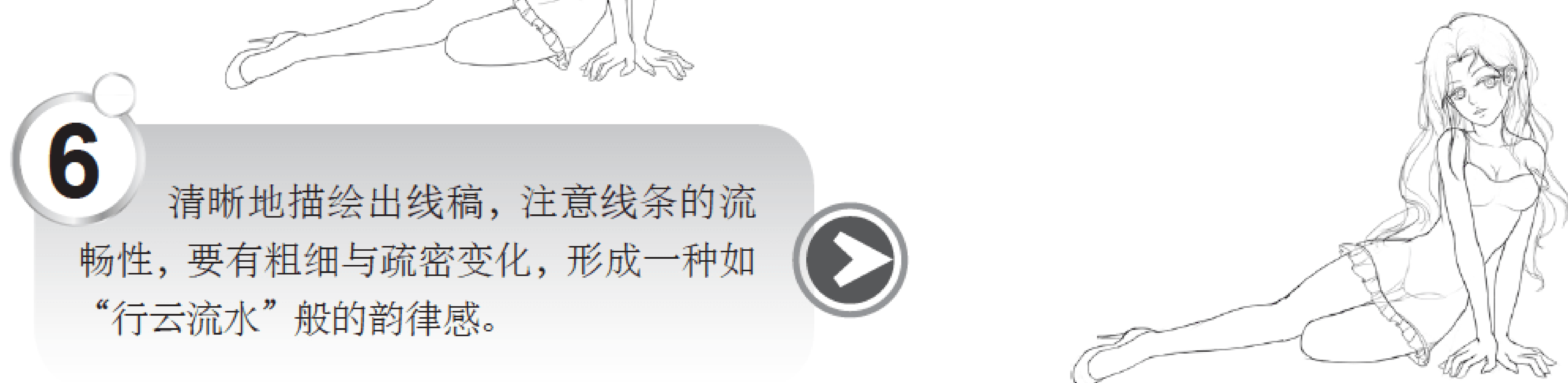
4 绘制出人物的大概形象，一头大波浪卷发，性感贴身的短裙，这步不要拘泥于细节的刻画，关键看整体形象是否美观。

整理画面



5 现在开始进行细节的深入刻画，注意人物的神态也要恰当地表现出来，给头发和衣服增加层次和设计。

6 清晰地描绘出线稿，注意线条的流畅性，要有粗细与疏密变化，形成一种如“行云流水”般的韵律感。





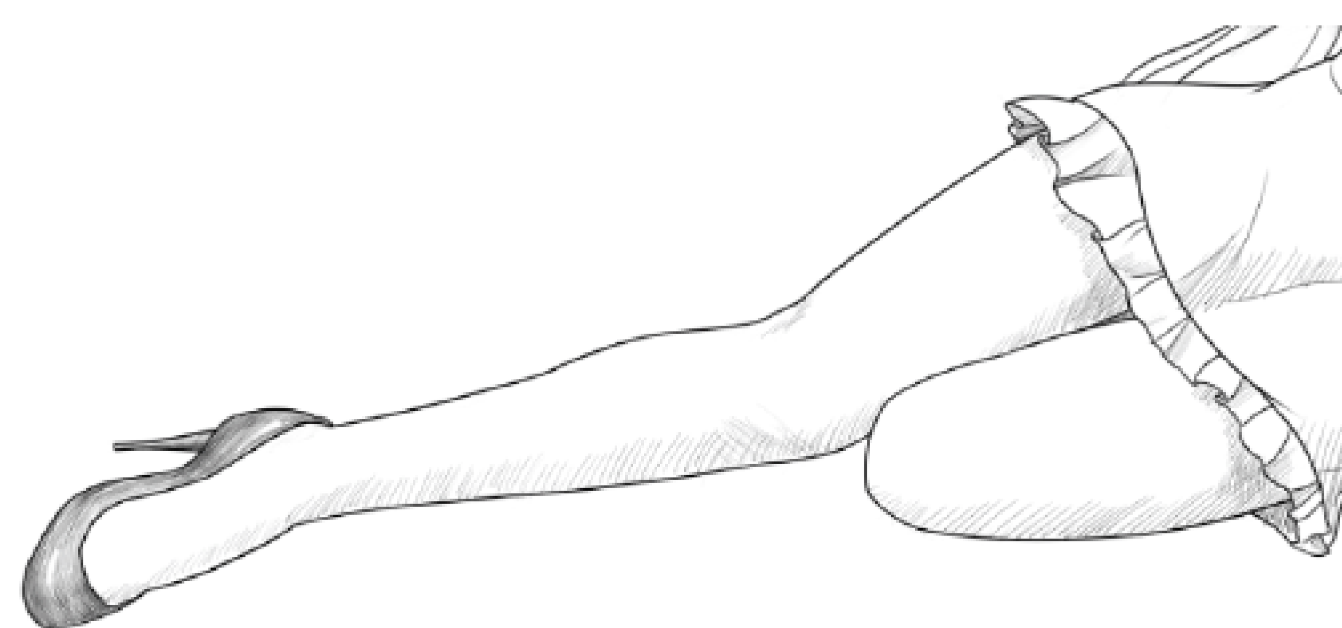




7 从头部开始给人物绘制阴影，这里用的是排线的方法，要注意阴影的虚实变化，实的地方排密线，虚的地方排稀疏线。



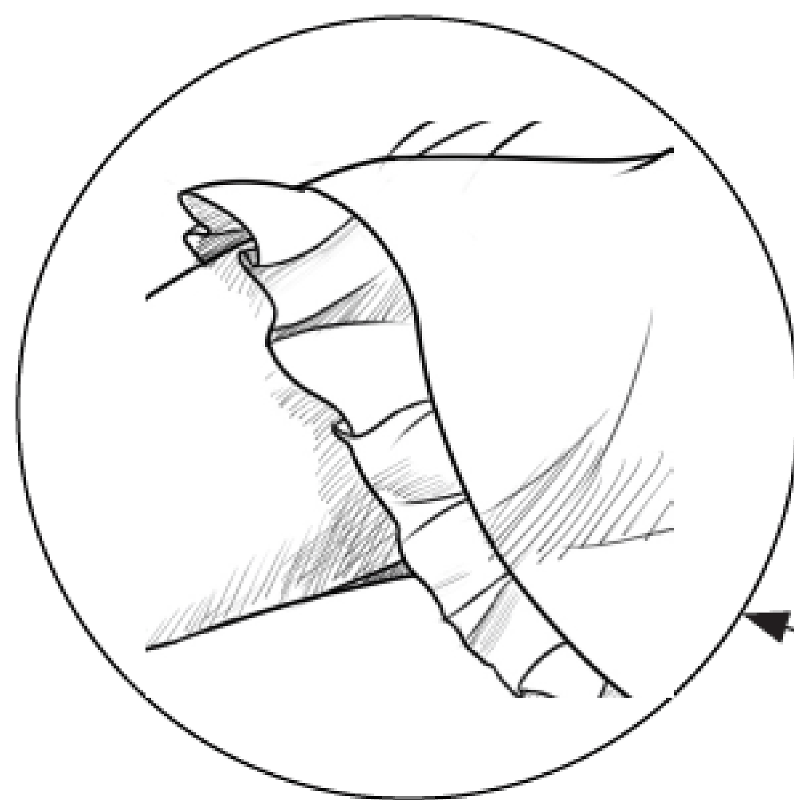
8 继续给下半身绘制阴影，要注意阴影的位置，根据结构变化会有所变化，皮肤上阴影不宜过重，用线可稀疏一些。



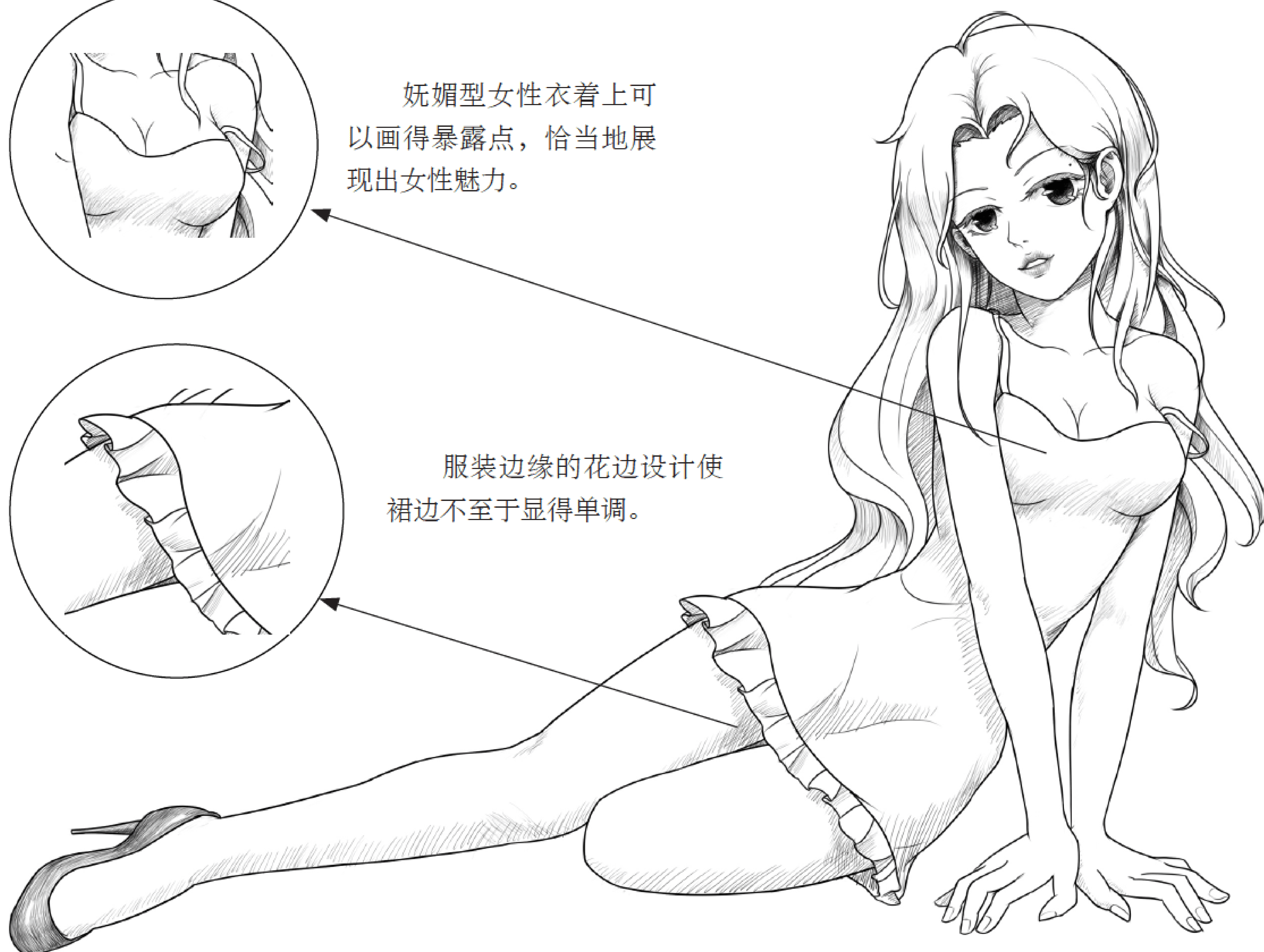
9 整理画面，最终效果图完成。微显凌乱的大波浪卷，丰满的身材，再加上性感的贴身短裙，一个极具诱惑的美少女绘制完成。



妩媚型女性衣着上可以画得暴露点，恰当地展现出女性魅力。



服装边缘的花边设计使裙边不至于显得单调。



第8章

不同角色性格的多种绘制技法



不同年龄、不同性格的美少女的发型、姿态以及服饰搭配都是不一样的。前面已经系统地学习了人物从头部到身体再到服装的绘制方法，本章将根据不同的性格分类列举一些比较常见的美少女来讲解综合造型的知识以及绘制方法，然后根据自己的喜好，运用各种元素来塑造美少女造型。



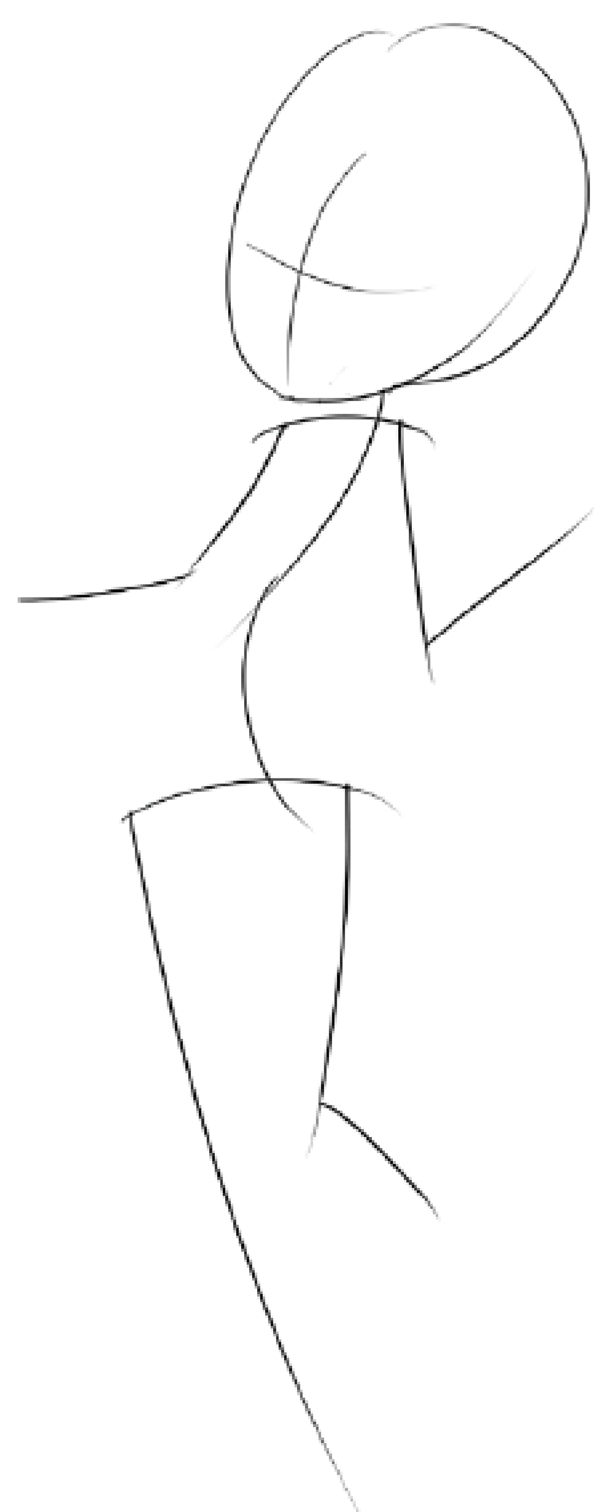
8.1 幼年期的美少女

幼年期的美少女在5~12岁的年龄段，这样的美少女身高在4~5头身之间，因为还比较小，所以身体还在成长当中，四肢的结构并不明显，会显得比较圆润。

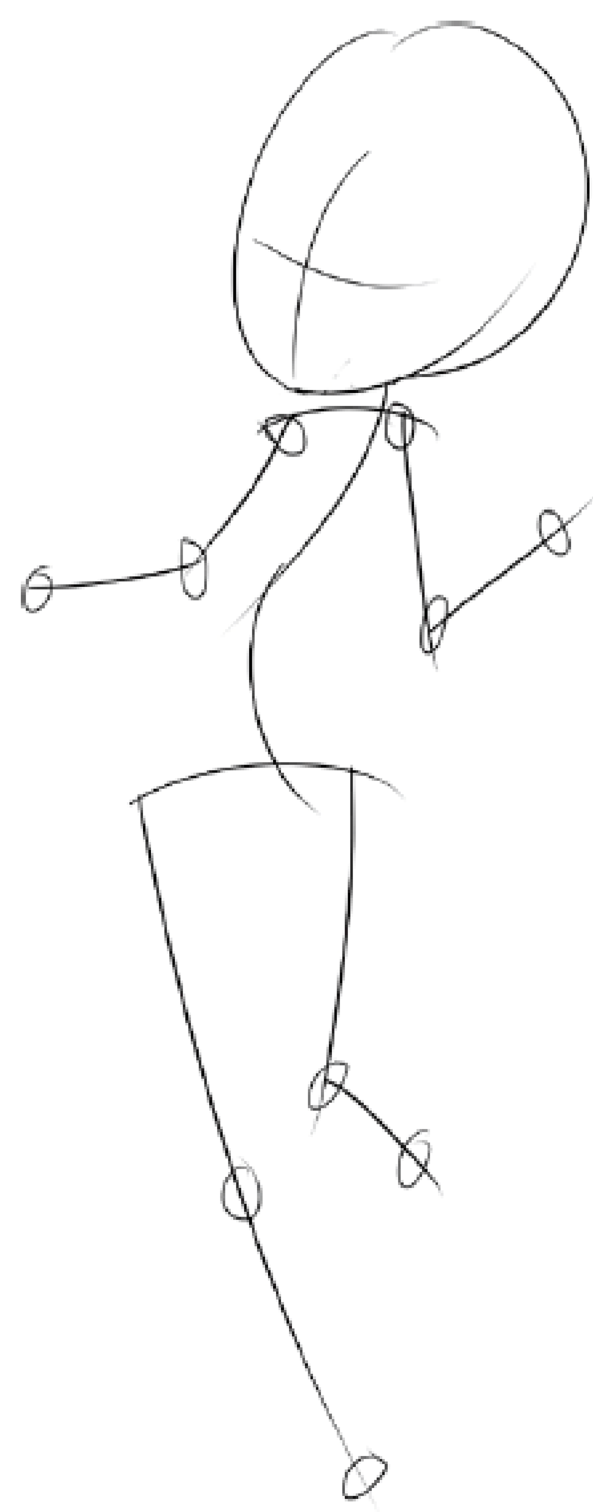
8.1.1 实战——活泼型美少女

活泼型美少女在漫画中比较常见，这种类型的美少女性格洒脱，表情、动作都非常丰富，非常爱笑，她们精力旺盛，活泼好动。下面就来看看一个5头身的活泼少女应如何绘制。

绘制草图



1 先要想好一个能表现出人物活泼性格的动作，用简单的动态线大致描绘出来。



2 为了方便对形体的把握，可以把身体的骨结点标示出来，观察比例是否正确。



3 接着绘制出人体的基本结构，这一步非常重要，这将关系到人物形象的合理性与美观性。



4 在人体形态准确的基础上设计人物形象就比较简单了，从大型着手，观察整体形象。



整理画面

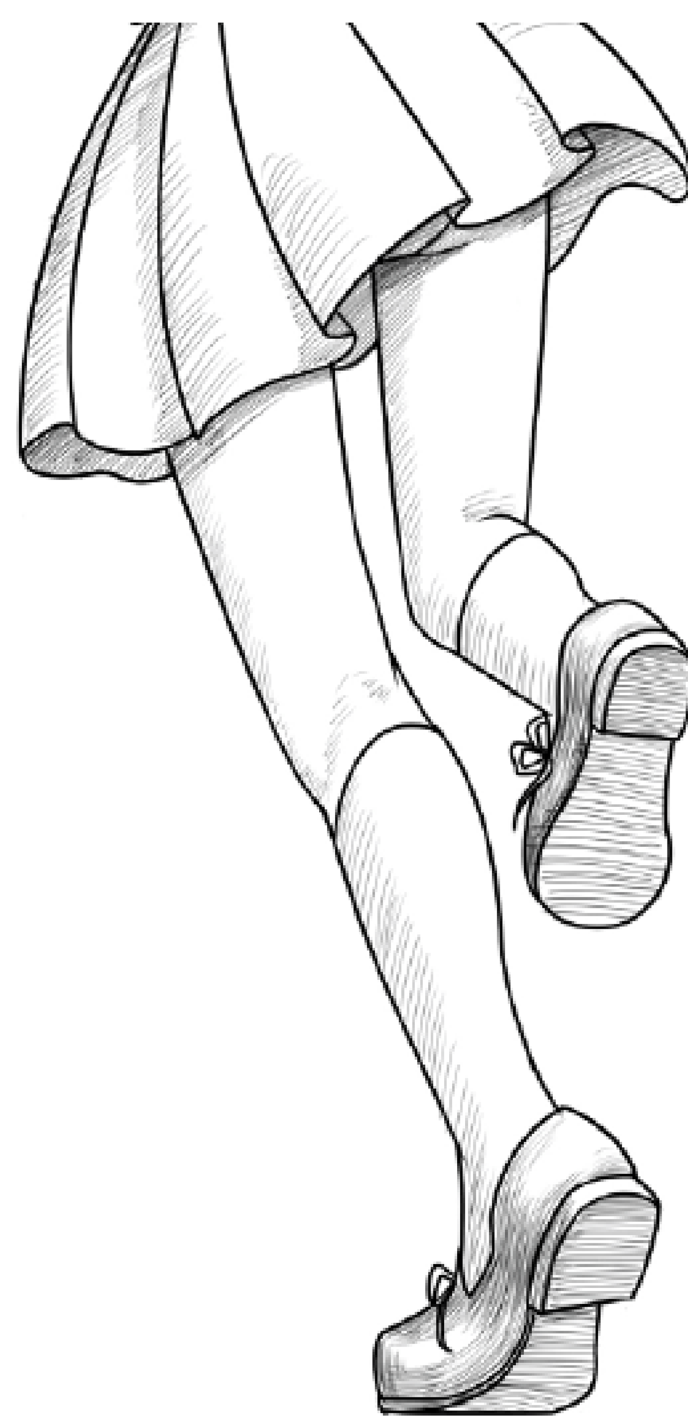




5 这一步主要是在大型的基础上给人物添加细节，使画面层次丰富。

6 清理线稿，描绘出干净流畅的线条，注意疏密与粗细的变化。

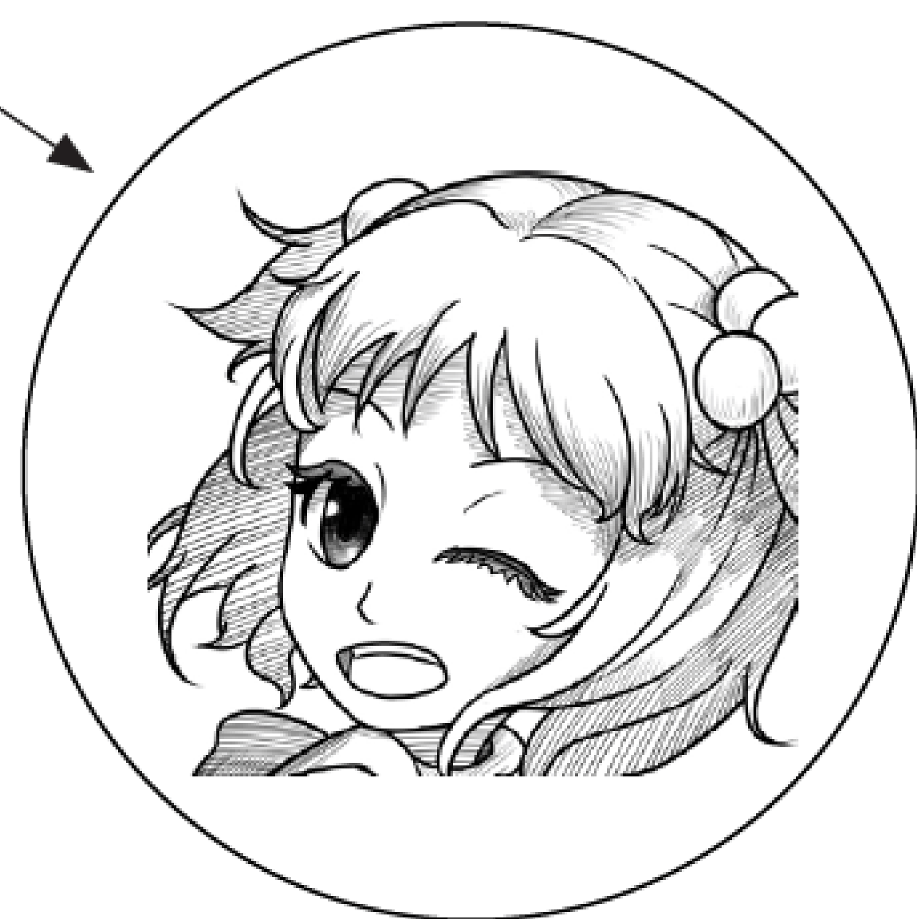




7 从头部开始画出人物的阴影效果，要注意头发和衣服的层次形成的阴影变化。

8 给下半身继续添加阴影，注意排线的疏密，灵活使用阴影的虚实变化来形成美感。

9 整理画面，一边跳，一边做着搞怪表情的活泼型美少女绘制完成。



可爱搞怪的表情增添了少女的活力。



可以利用不同疏密的线条来形成不同颜色的块面，可利用高光表现鞋子质感。



8.1.2　实战——文静型美少女

文静型美少女性格比较内向，温柔且安静，动作幅度也不会很大，这类女孩给人一种很温暖的感觉。

绘制草图



1　利用线条简单地勾勒出人物的大致形态动作，女孩两手交叠放身前，腿微微收拢。



2　文静型女孩通常会配有一头柔顺的长发，先简单画出头发的大致形态。



3　基本确定人物形象，这里给人物设定了一件简单的衬衫和小短裙。



4　擦掉多余线条，修整不合理的地方，进一步确定人物形象。

整理画面



5　给角色添加细节，要注意体现出头发的层次感与柔顺感。



6　给角色设定一个光源，从头部开始绘制出阴影效果。





7 绘制鞋袜，给衣服加上褶皱和细节，使画面更加丰富。



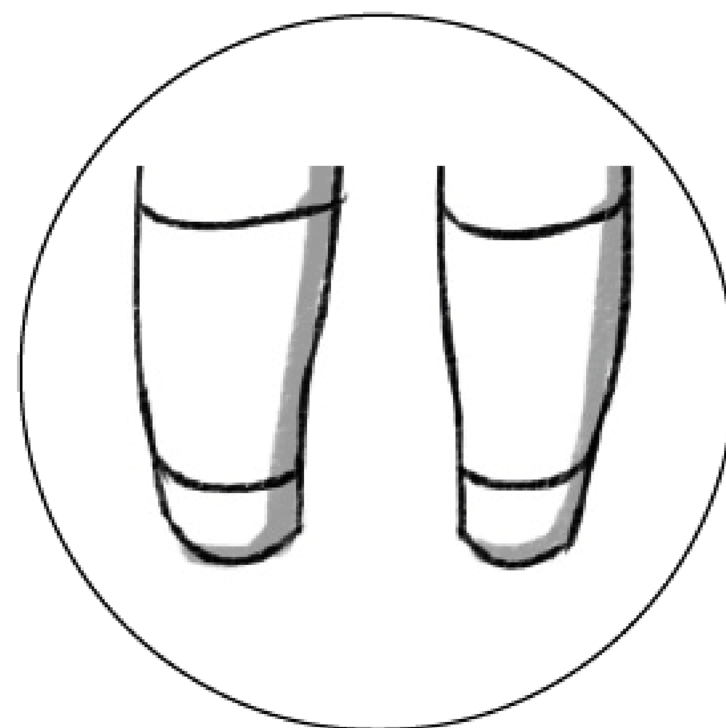
8 给衣服和身体绘制出阴影，阴影要根据人物的结构来画。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。文静型美少女性格内敛，动作幅度也比较小。





一如既往的大眼睛，只是文静型的女孩眼尾微微往下，会显得善良无辜。



双脚的动作微微往内侧，幼年期的美少女腿脚可以稍微简化，使其圆润可爱。



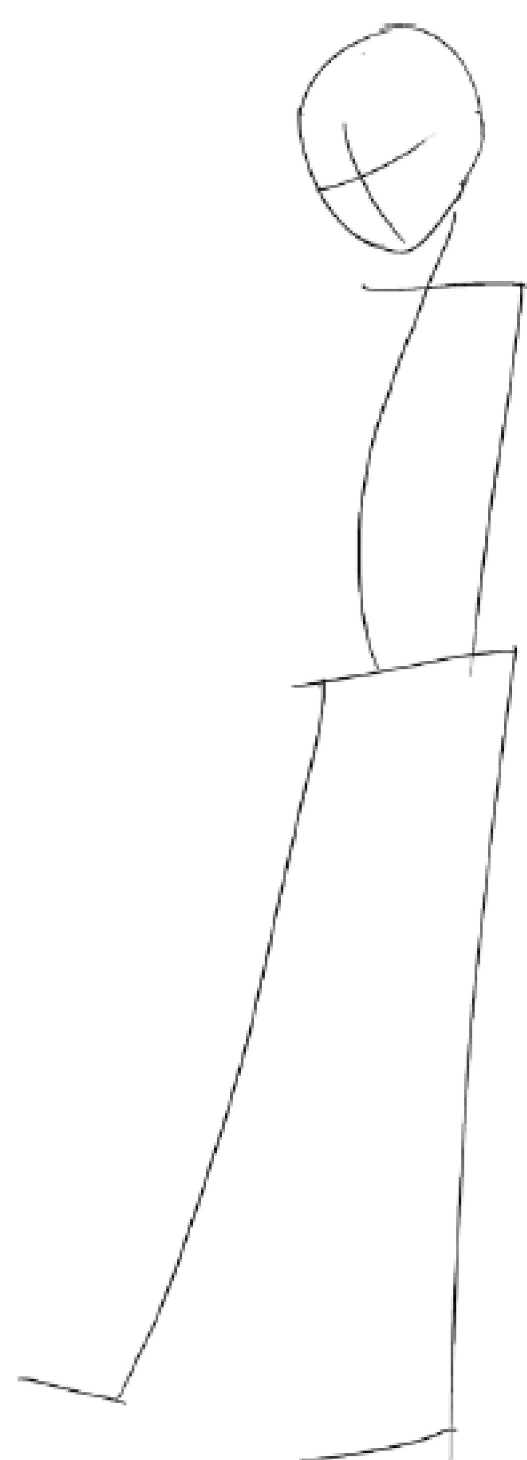
8.2　青年期的美少女

青年期的美少女在13~17岁的年龄段，这样的美少女身高在6~7头身之间，正处于成长期，身体发育还不完全，但女性的曲线感渐渐突显出来。

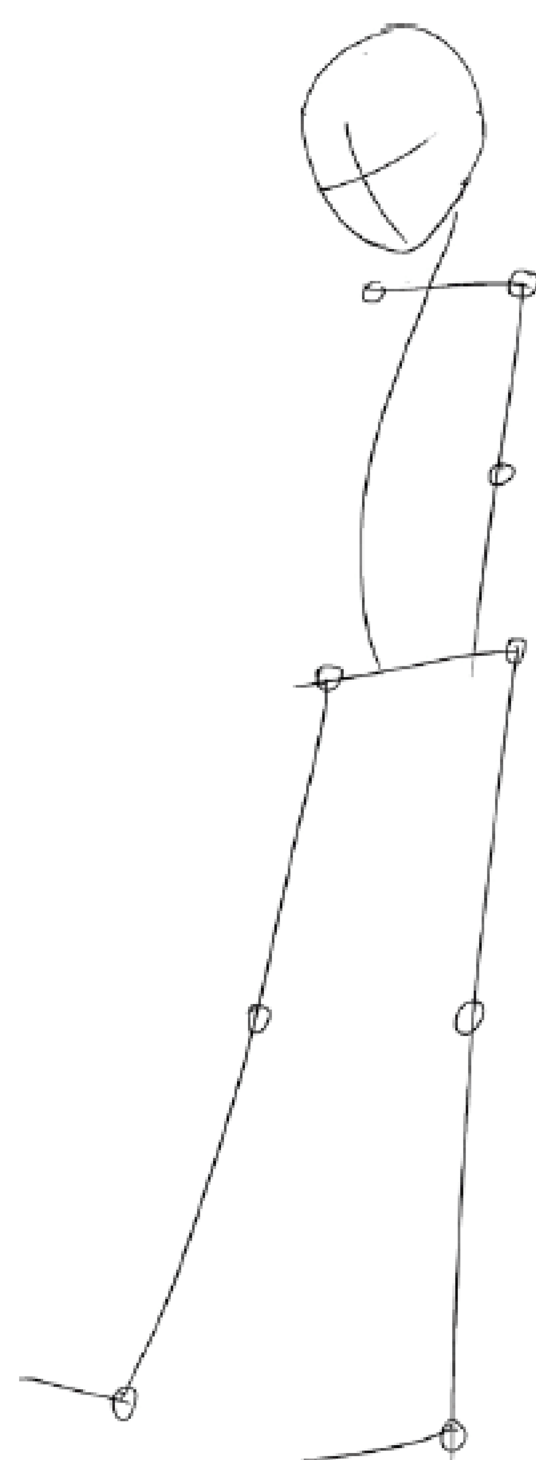
8.2.1　实战——可爱型美少女

可爱型的美少女一般被称为萝莉，这种类型的美少女不需要太华丽的装饰，简单的小短裙衬出她的青春活力。她们总会戴些可爱的小装饰品，甜美可爱的形象使人倍加喜欢。

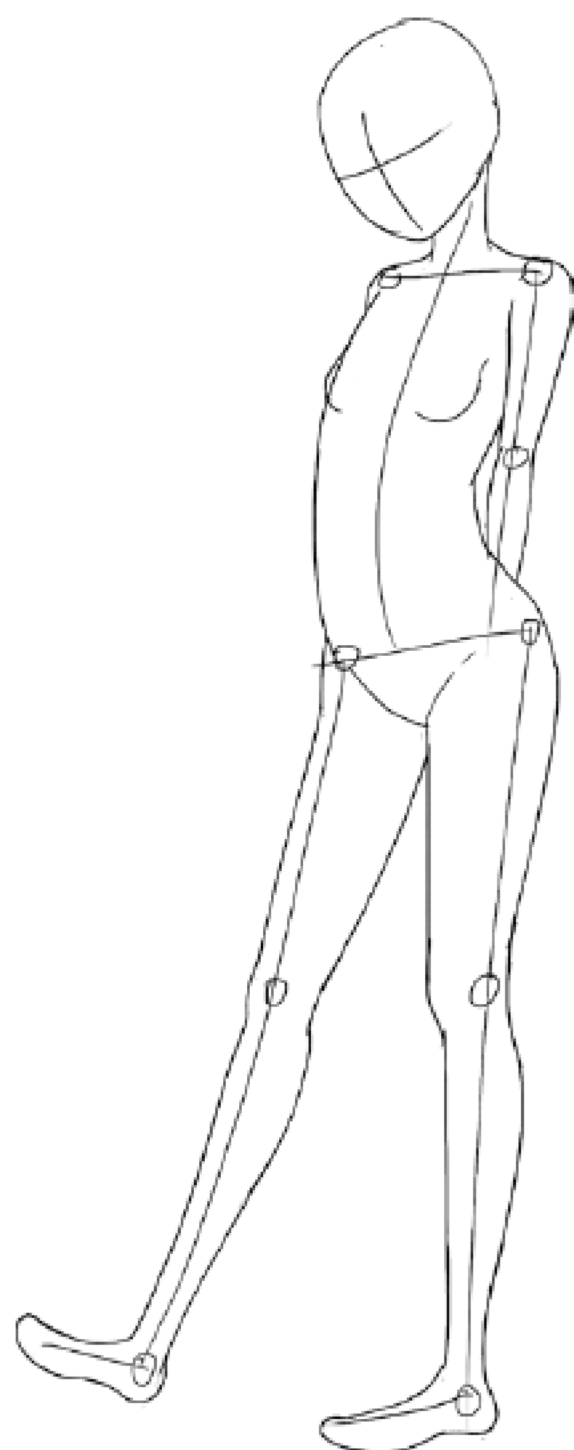
绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的大致动作，确定面部朝向。



2 根据人体比例确定人体关节点，比例要画准确。



3 根据之前定好的线丰富人体，画出大致的肌肉形态，完成人体的绘制。

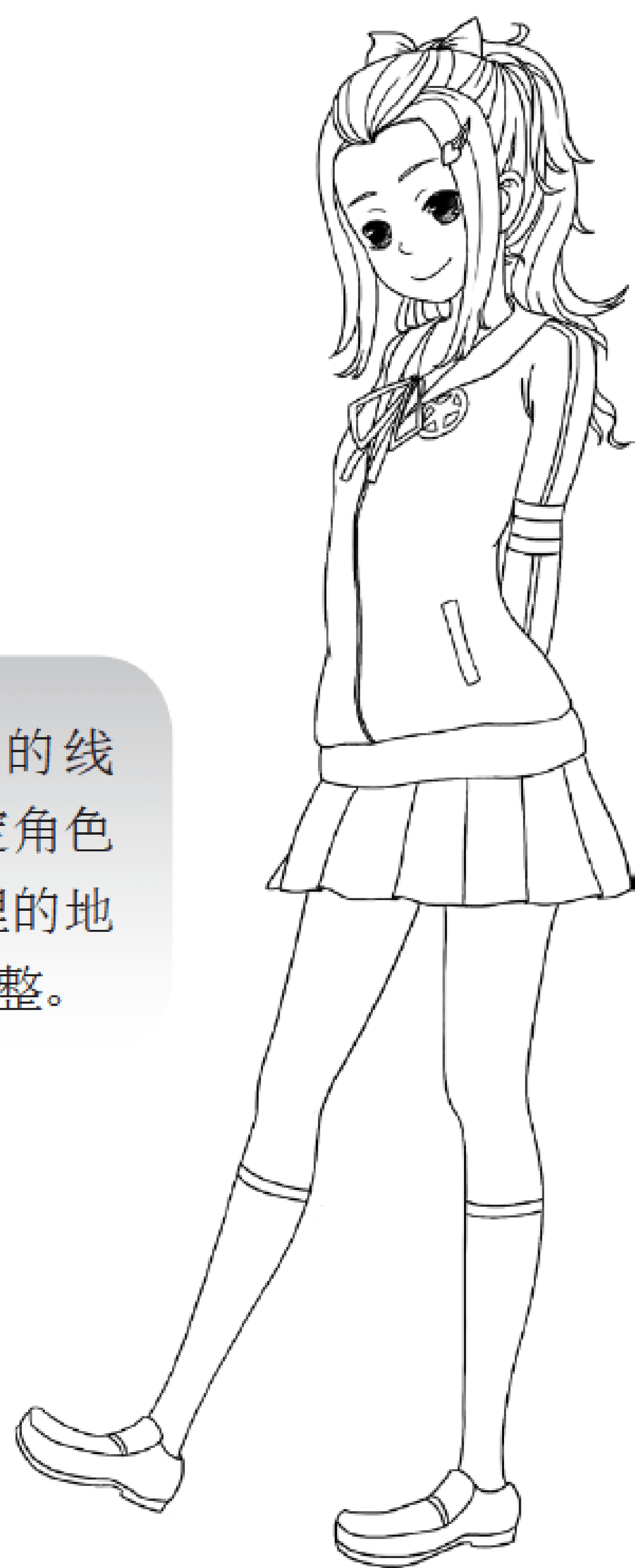


4 给人体设计出衣服，绘制时要注意结构，尽量以长线勾勒，用线放松。

整理画面



5 擦去多余的线条，进一步确定角色形象，对不合理的地方要及时进行修整。



6 给画面添加细节，注意头发的层次感，可以给角色添加些小物件，使画面丰富起来。

7 给少女设定一个光源，从头部开始，根据结构的变化添加阴影。

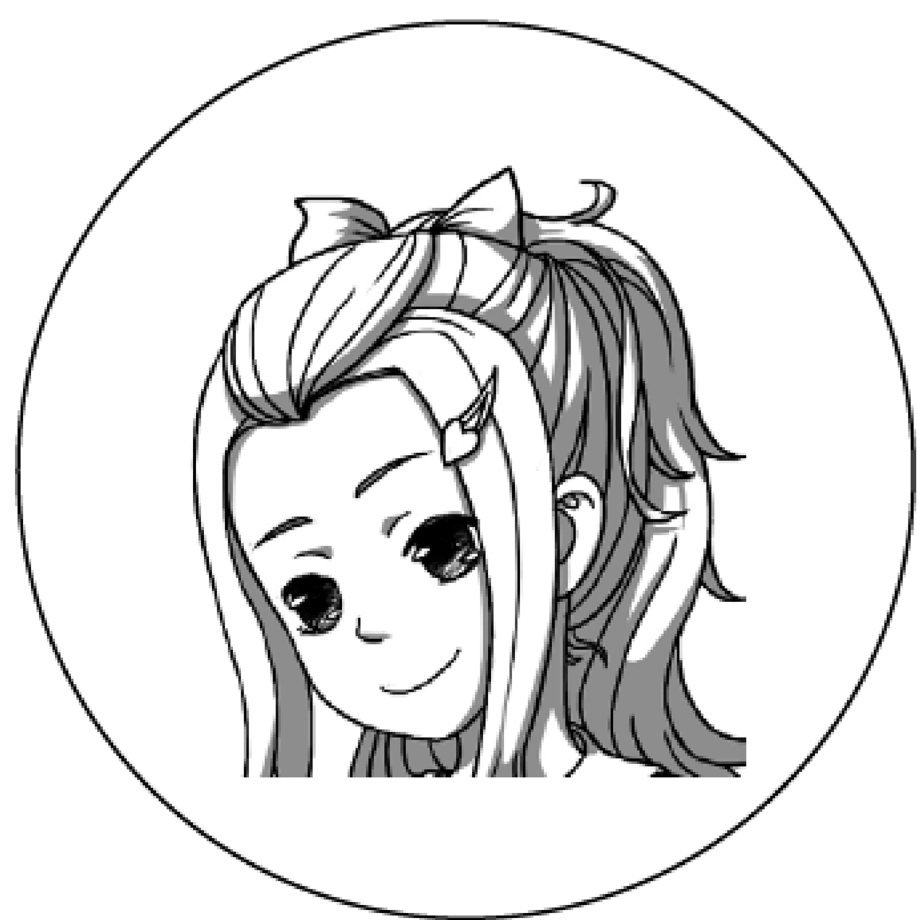


8 画阴影时要注意衣服与裙子、裙子与腿之间的叠加关系所形成的阴影变化。

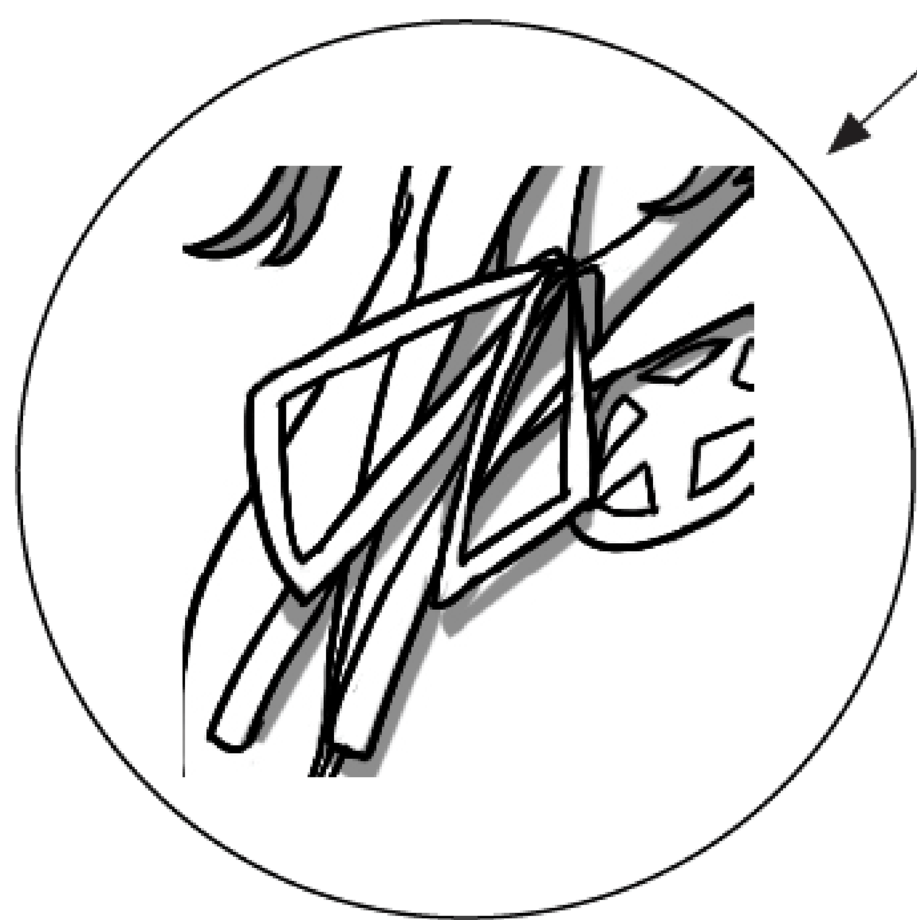




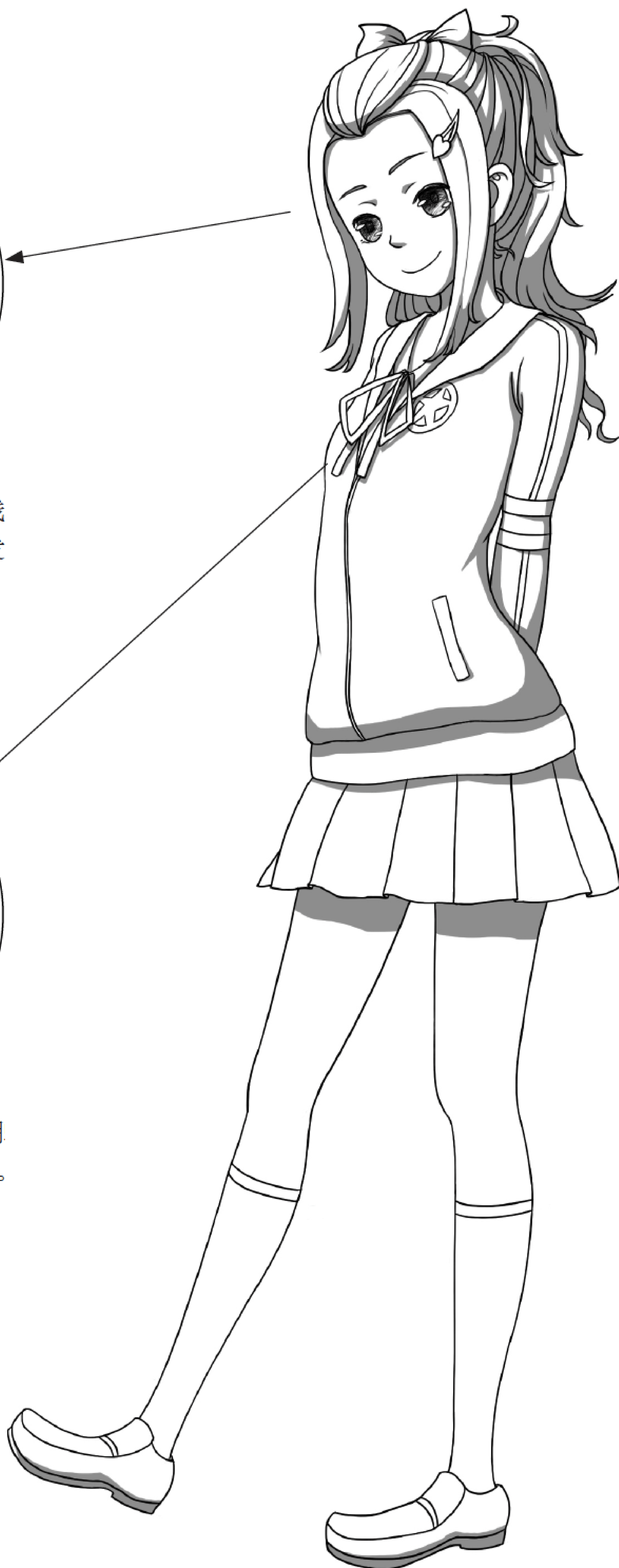
9 整理画面，一个可爱的美少女就完成了。大大的眼睛，头上戴着可爱的蝴蝶结，还有一个爱心小发卡，浅浅微笑的表情给人一种温暖可爱的感觉。

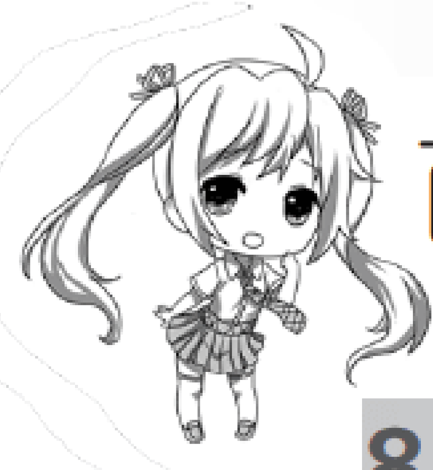


绑起来的头发可以用密集线条来体现绑束感，添加些小碎发可以使头部更加生动。



给可爱的美少女胸前系上蝴蝶结丝带，再在衣服上加些小装饰。





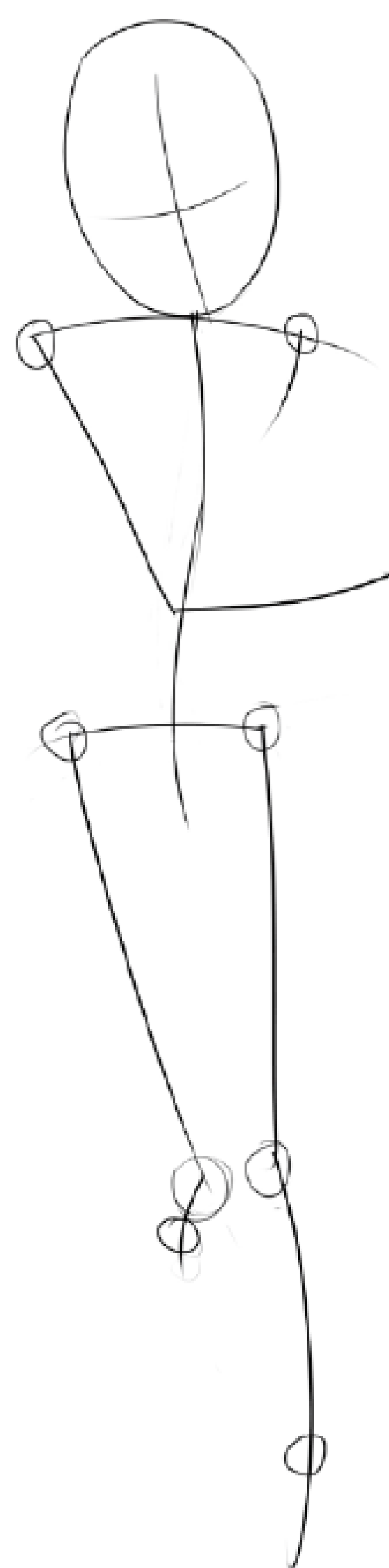
8.2.2 实战——冷酷型美少女

冷酷型的美少女主要表现在表情比较酷，类似于我们平常认知的无表情，整个人的形象显得冷静沉着，偏冷偏深的颜色适合于这类型角色。

绘制草图



1 先想好一个比较酷的角色的大致动态，用动态线简单勾勒出来。



2 将人体骨结点标示出来，以便画时把握好人体比例的准确度。



3 根据之前定好的线条丰富人体，画出大致的肌肉形态，完成人体的绘制。



4 给人体设计形象，注意大型的美观，这一步不需要注意太多细节。



整理画面





5 细化人物形象，在大型的基础上给头发和衣服增加层次。

6 描线，将多余的线稿清理干净，要做到线条流畅，疏密得当。





7 给人物平铺颜色，丰富画面，使角色更鲜明。

8 给人物绘制阴影，加深眼睛的刻画，使人物灵动起来。

9 整理画面，一个冷酷的少女呈现。锐利的眼神配合攻击的动作，一身利落的装扮，无一不彰显着这个少女的冷静酷帅。

面无表情很适合于用来绘制冷酷型少女。

将手臂与手掌、手掌与手指之间的穿插关系表现出来。



8.3　成年期的美少女

成年期美少女身体发育已经完成，头部所占的比例较小且肩部较宽，人物一般使用7~8头身来表现。

8.3.1　实战——御姐型美少女

成熟的强势女性称为御姐，在性格上一般表现为冷静、淡定、心智成熟，拥有高贵的气质，举止优雅，待人体贴，给人一种“姐姐”的感觉。

绘制草图



1 利用线条简单地勾勒出人物站立的姿势，再设计一点动作，这样可以使人物看起来更生动形象。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构，御姐的形象一般是比较高大丰满，这里设定一个约8头身的比例。



3 根据人物的体型绘制出比较贴身的礼服，样式比较类似于旗袍，手上挽着半披着的衣服。

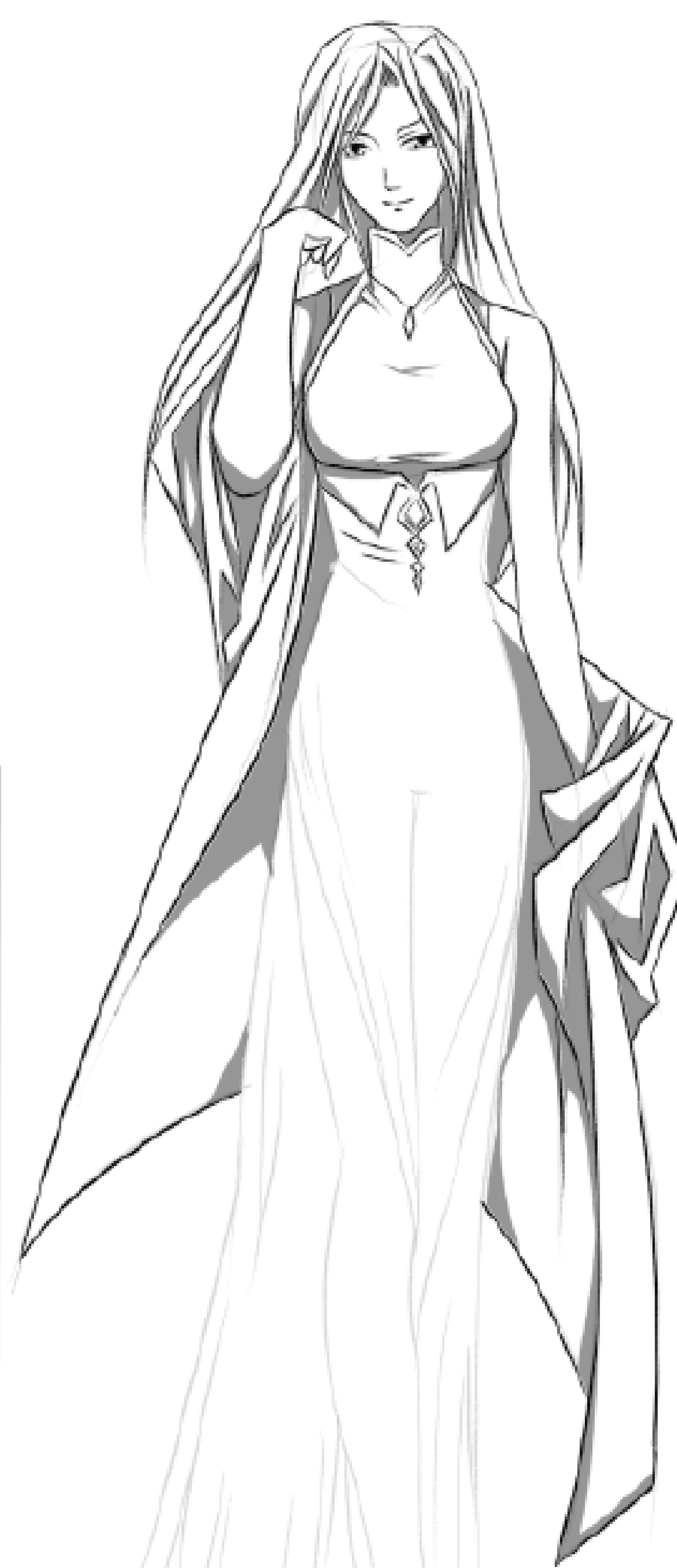


4 继续刻画草图，将人物的五官绘制出来，成年期女性五官比较立体，身材凹凸有致。

整理画面



5 绘制最终线稿图，注意线条要流畅，特别是头发的绘制，层次感要分明，披巾的褶皱感要表现出来。



6 绘制阴影效果，根据人物头发的层次和衣服的褶皱来绘制阴影，注意光源的方向是从上而下照射的。



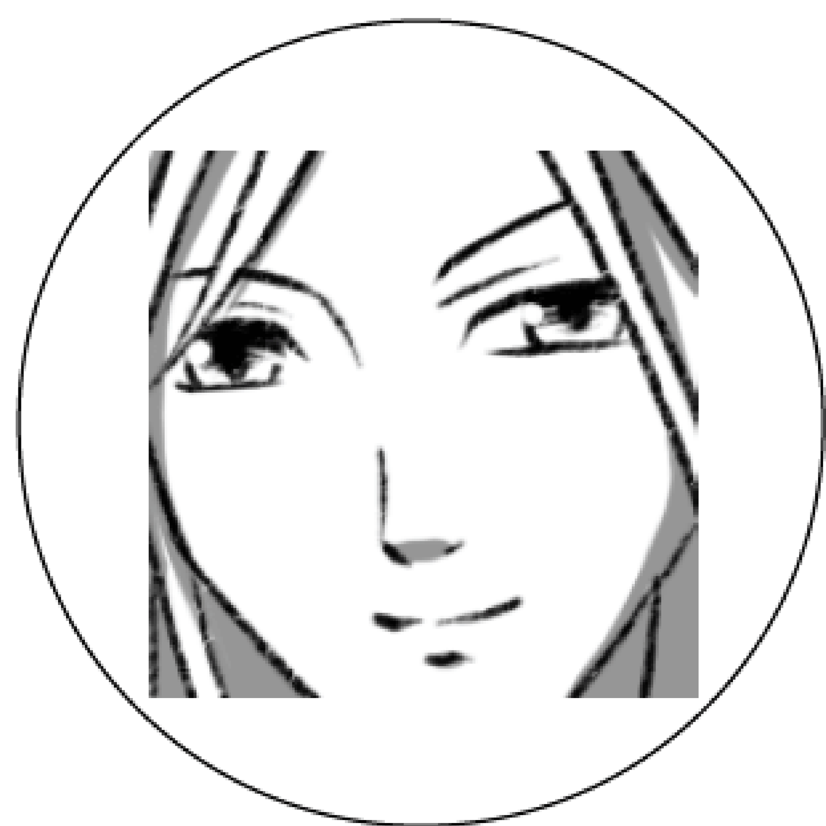
7 绘制出人物的下半身，一袭裙尾飘摆在身后，注意要表现裙子的柔软，主要在于褶皱要细密，线条要流畅。



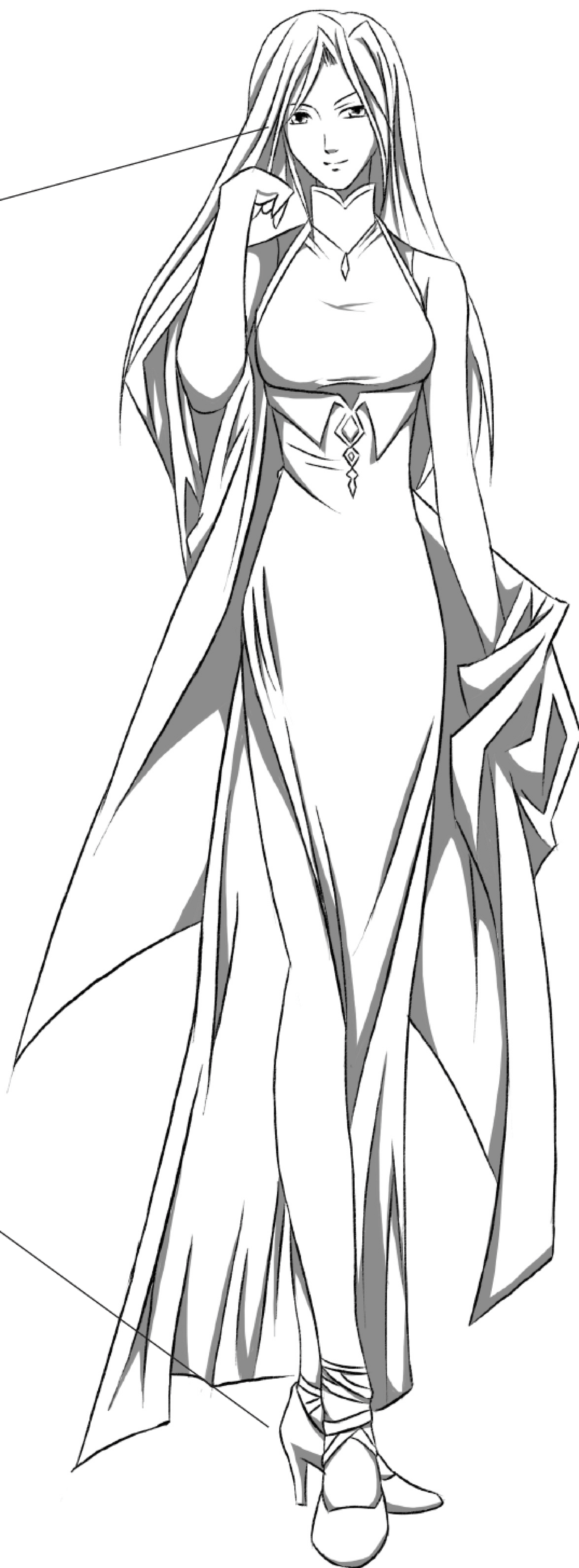
8 绘制阴影，根据褶皱来绘制阴影效果，使裙子的立体感和画面感更加强烈，也使衣服的层次感体现出来。



9 擦去多余的线条，一个身着礼服的御姐绘制完成。这种类型的美少女的身姿都非常有曲线感，飘逸的长头发使人物的妩媚感更加强烈，也把御姐这一形象诠释得更加形象。



成年的女性五官比较立体，双眼比较狭长，鼻梁可适当地绘制突出一点，可以使五官的立体感增强。





穿着漂亮的礼服再搭上高跟鞋，增加了女性魅力，高系脚腕的装饰丝带使腿看起来更有美感。

8.3.2 实战——职业型美少女

职业型的美少女一般是成年期女性，身体各部位已经发育成熟，而在漫画中职业女性一般是通过服饰来表现。下面就来看看一个可爱的职业女性如何绘制。

草图绘制



1 用线条勾勒出一个女生站立的姿势，翘臀摆手的样子，注意人物的重心应该在右脚尖。



2 绘制出女生的身体结构，以便为后面添加衣服作基础，注意人体结构的大致关节要表现出来。



3 给人物添加一个职员的服饰，头发被扎起，表现出职员整齐洁净的形象，手上还拿着类似文件夹的东西。



4 继续刻画出人物的头发和衣服，给面部添加五官，大大的眼睛，张大的嘴巴，表现出人物可爱而认真的表情。



整理画面





5 用干净的线条绘制出人物的头部和上半身，注意绘制时线条要流畅，要有粗细变化。

6 添加阴影效果，要根据头发的层次来绘制阴影，衣服要根据褶皱来绘制阴影，这样人物的立体感会立即增强。





7 绘制出人物的裙子和双腿，简洁的短裙和简单的高跟鞋使女孩看起来更加成熟而有魅力。

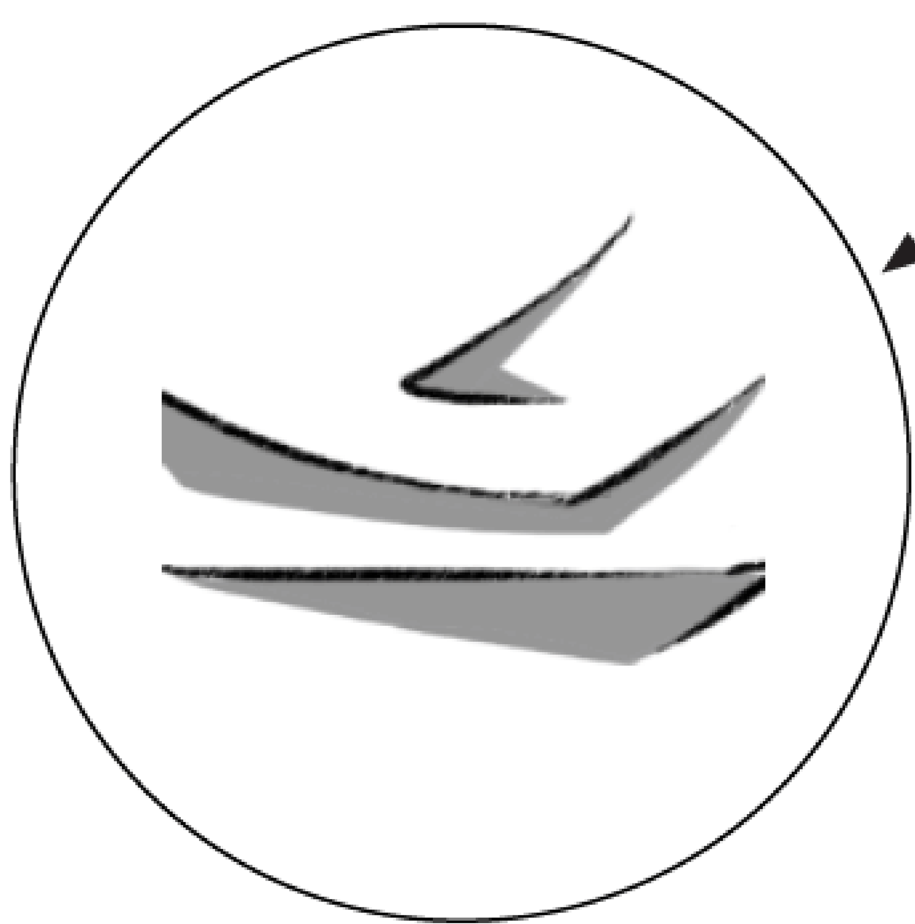
8 绘制阴影，给人物阴影的部分上一层灰色，增强人物的立体感和画面层次感。

9 擦去多余的线条，一位可爱的女职员绘制完成。绘制职业型美少女时，只能从服装上表现，因为其没有特定的人物形象。



大大的眼睛，几乎看不见的鼻子和大张着的小嘴使人物看起来非常可爱。





因为双腿的分开而使贴身的裙子产生拉伸的褶皱。

第9章

Q版美少女的绘制技法



学习了那么多美少女的绘制，本章将开始讲解Q版美少女的绘制方法。Q版人物主要是从标准的漫画美少女中转变而来的，所以本章主要从漫画美少女转变为Q版美少女进行分析讲解，着重讲解Q版美少女的动作绘制方法，并辅以实例进行具体训练。

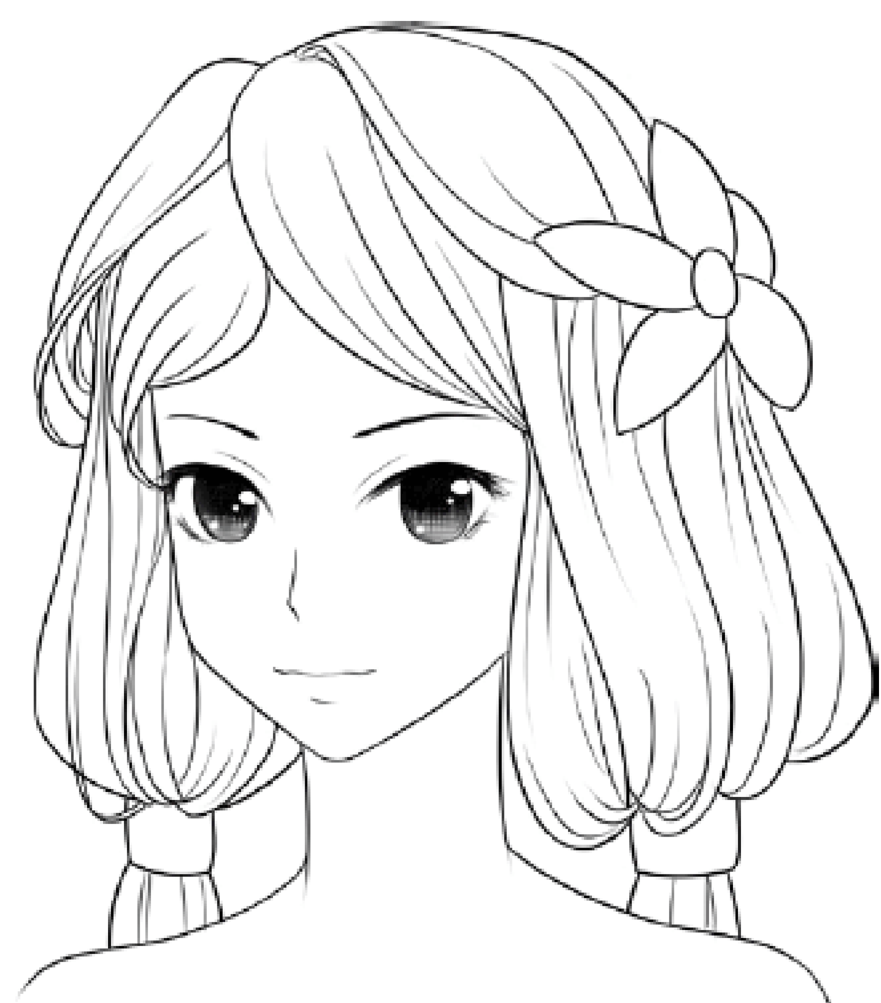
9.1 Q版美少女与漫画美少女的区别及转变方法

一般适合美少女的头身是6头身以上，而转换成Q版人物的时候，有三种头身是经常用到的，那就是2头身、3头身以及4头身的比例。除了头身比例之外，更加明显的变化就是Q版人物的四肢结构会更加简化，头部占人物的比重也要大一些。

9.1.1 漫画美少女转变为Q版美少女

从一个标准的漫画美少女转变成Q版美少女时，人物的外形会得到很大的改变，但是人物的基本特点要更加突显出来，以提高人物身份的辨识度。

头部的转变



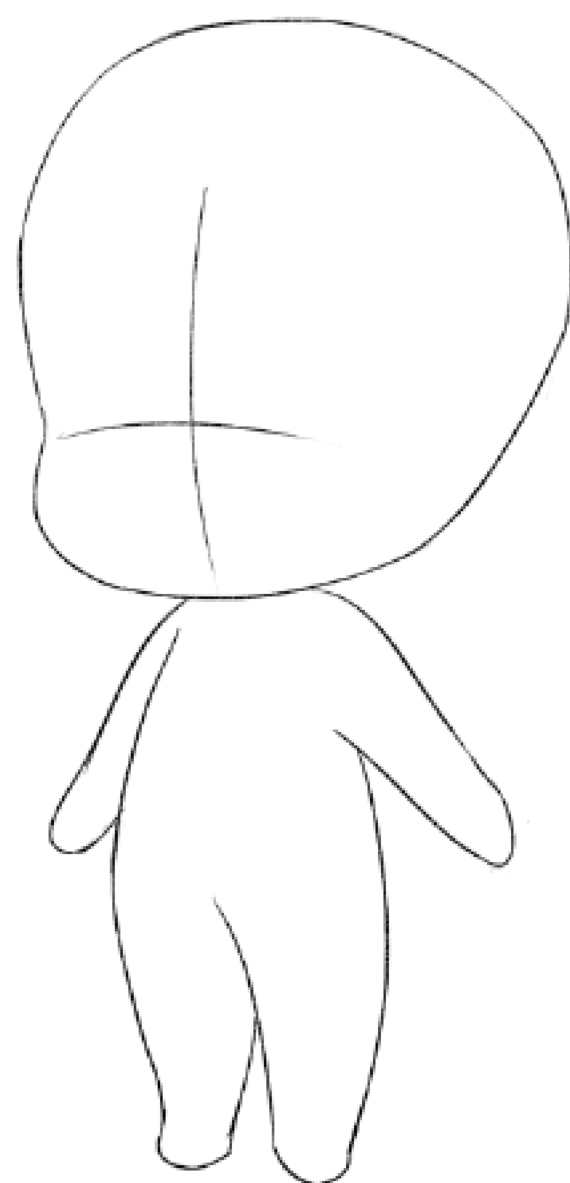


标准漫画美少女的头部：每绺头发的样式都很清楚明了，五官立体，下巴结构明显。

Q版美少女的头部：每绺头发都比较简化，头部变大变圆，脸部结构不明显，眼睛变大。

身材的转变





标准漫画美少女的身材：身体结构明显，是属于比较标准的身材比例。

Q版漫画美少女的躯干：头部与躯干的比例成正比，躯干比较圆润，且结构不明显。

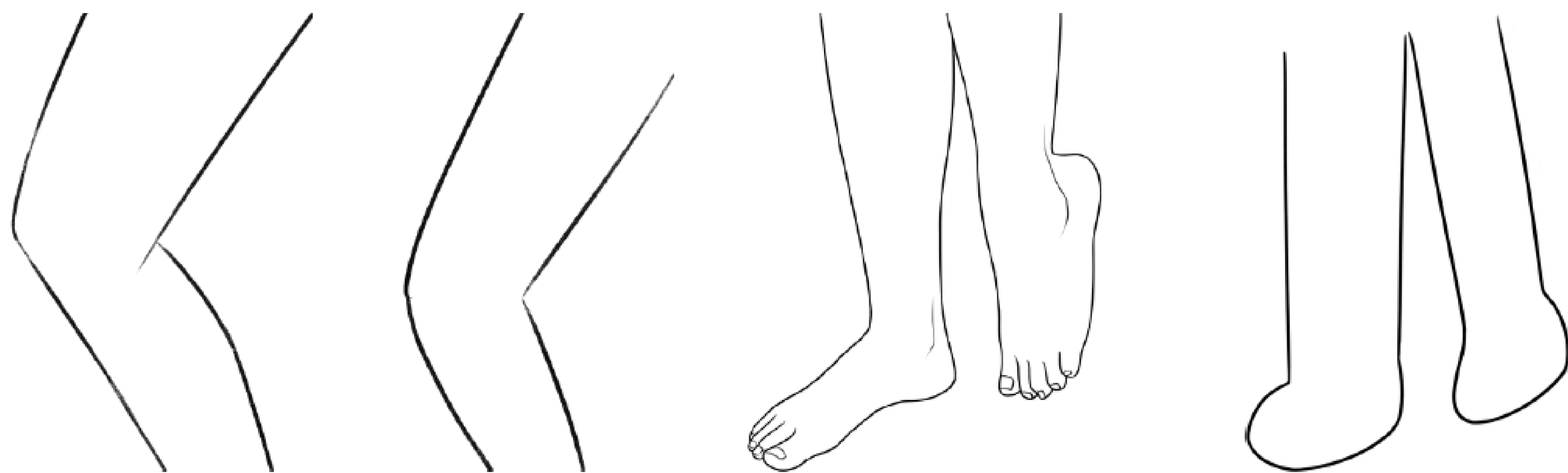


四肢的转变

正常的漫画人物的手臂有一定的肌肉感，手臂结构绘制清晰。

转变成Q版人物的手臂后，手臂肌肉简单化，基本看不出肌肉结构。

手臂和手转换成Q版的造型时，需要慢慢简化关节的部分，不要棱角分明，要绘制得圆润一些，手指要绘制得小而可爱一些，而转成超Q版的2头身人物时，手就变成了包子形状。



将腿部转化为Q版的造型时，膝盖和腿肚子的肌肉感逐渐变得不明显，原来的脚踝和脚趾的骨骼突出得最为明显，转变成超Q版造型时，脚的脚趾就没有了，变成了包子形状。

9.1.2 服饰的转变方法

Q版服饰的线条会比标准的漫画服饰的线条更简单，但是要注意表现出服饰的特点，这样看起来才会识别出衣服的样式。下面就来列举两种比较常见的服饰变化。

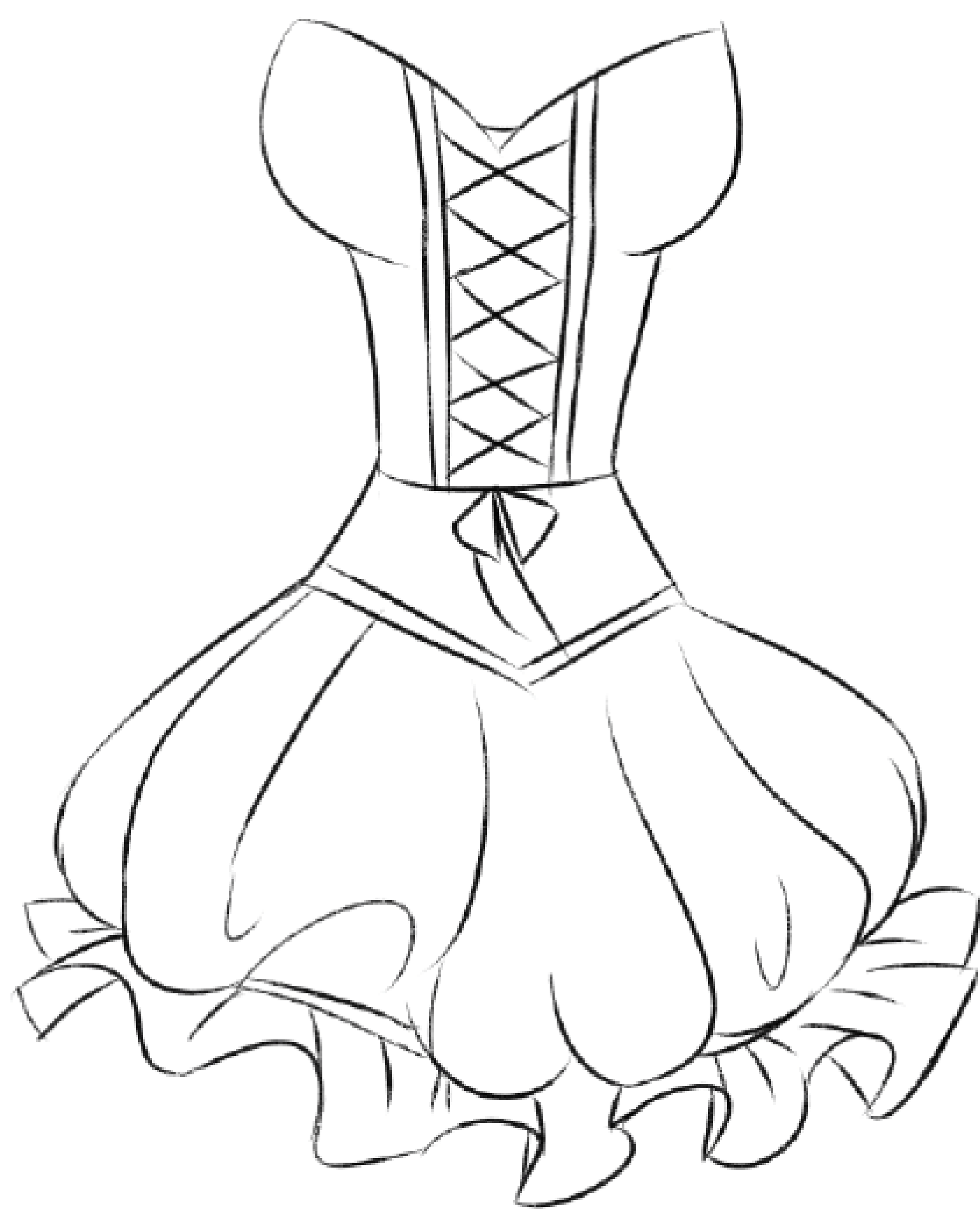
学生装





学生装在校园漫画中应用得比较广泛，其最主要的突出点就是领子和百褶裙，在转为Q版的服饰后，领子和百褶裙的大致样式不变，只是简化了褶皱感，肩膀也变得比较圆润，蝴蝶结也被简化了。

公主裙





在绘制公主裙时，要注意两点，一个是要突显出腰部的纤细感，二是蓬蓬裙的蓬松感。在转变为Q版服饰后，因为人物身体结构的简化，所以服饰的曲线感就不强烈了，胸部的绳带也简化了，蓬蓬裙的褶皱感也变少了。

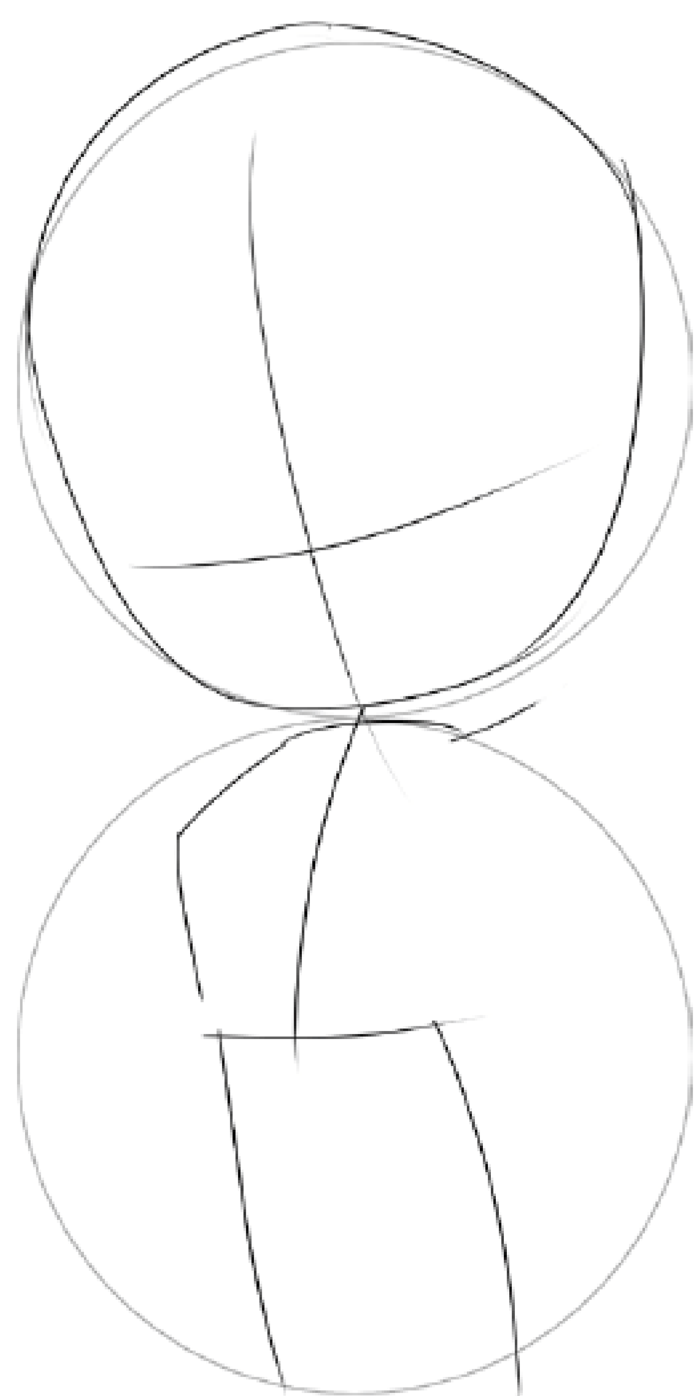


9.2　Q版美少女的动态表现

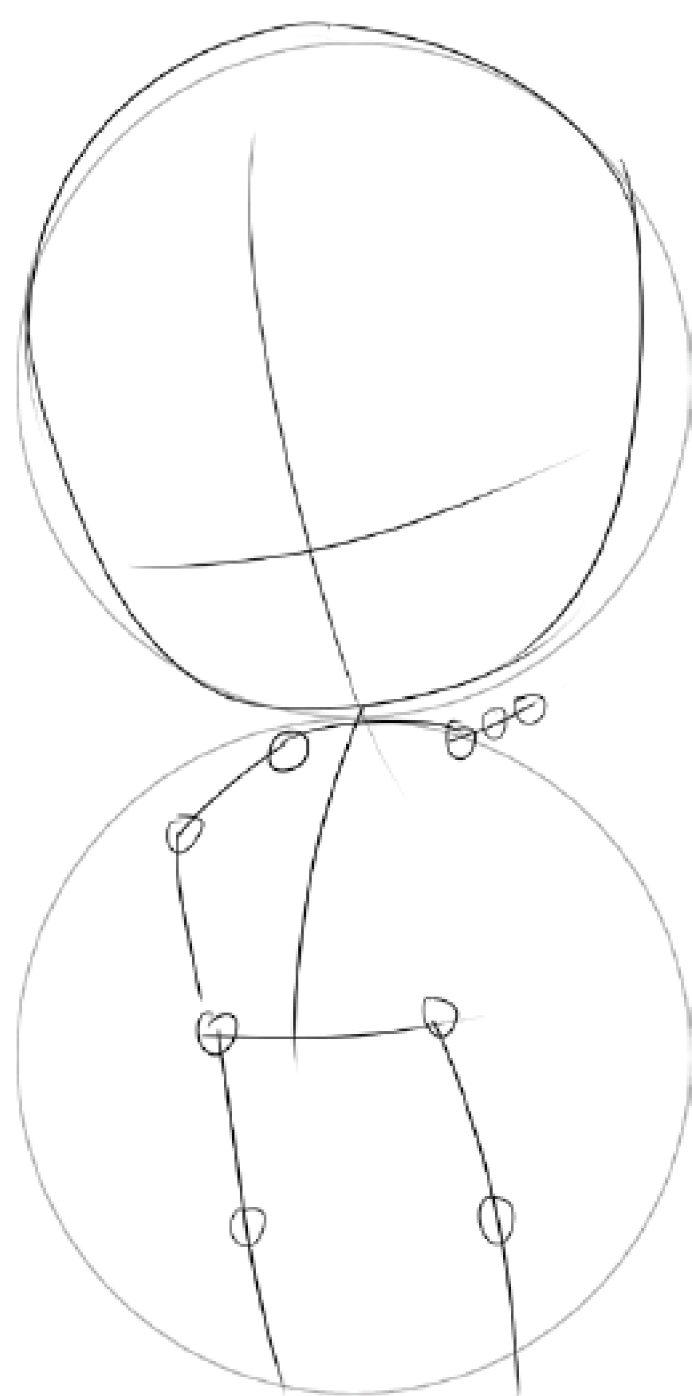
绘制Q版美少女时，最注重的就是美少女的头部，但同时要想使Q版美少女更加生动可爱，学会绘制人物的动态就很重要了。下面从站、坐、跑、跳这几个常见动作来讲解如何绘制Q版美少女的动态效果。

9.2.1　实战——站立

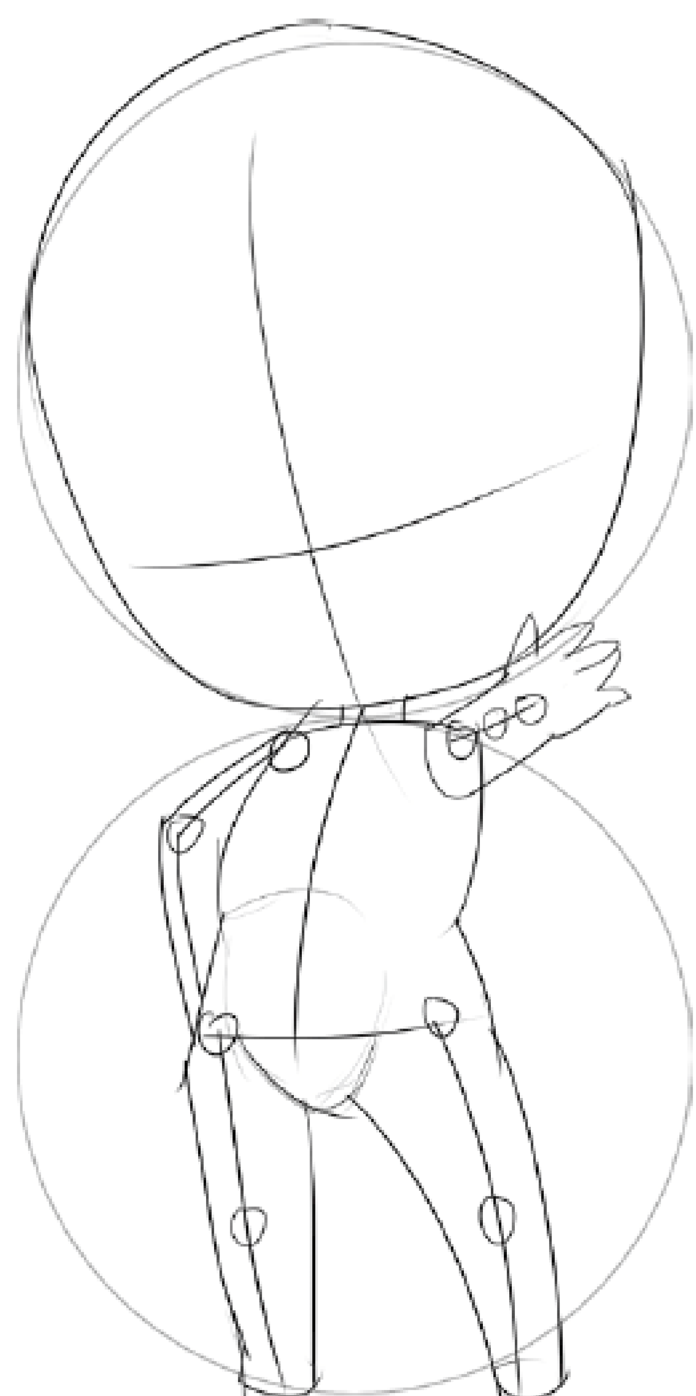
绘制草图



1 绘制一个2头身Q版美少女，大致画出站立的姿势。



2 标出人体骨结点，其关节所占比例与正常人一样。



3 由于是2头身，头部以下虽只占一个头长，但身体的结构是不变的。



4 设计出人物的形象，由于是Q版的，所以在设计上尽量简洁大方。

整理画面





5 细化人物的形象，设计上要注意保持角色的圆润，能使角色显得可爱。

6 将线稿清理出来，用线要流畅，注意线条的详略变化，使画面形成层次感。





7 给角色平铺大色，区分出不同色块，使画面显得丰富。

8 给人物添加阴影，增加立体感，同时也能体现出光感。

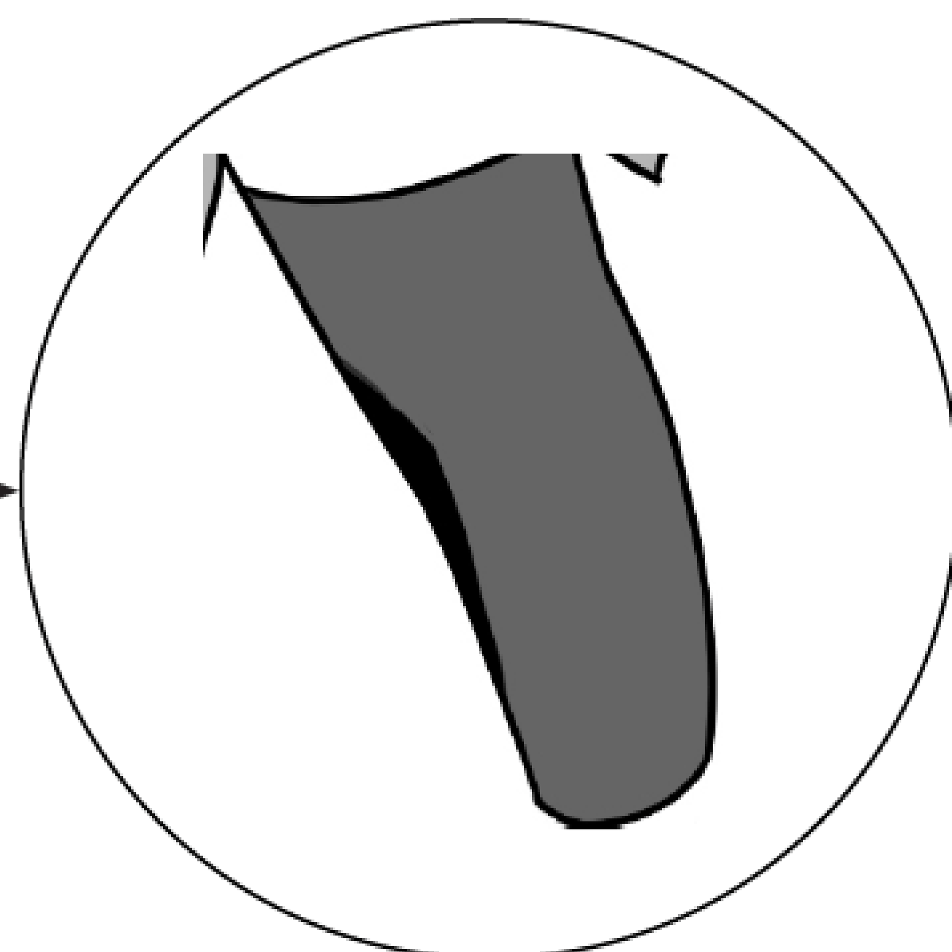


9 整理画面，一个充满活力的2头身Q版美少女绘制完成。





大大的眼睛，几乎看不见的鼻子和大张着的小嘴使人物看起来非常可爱。

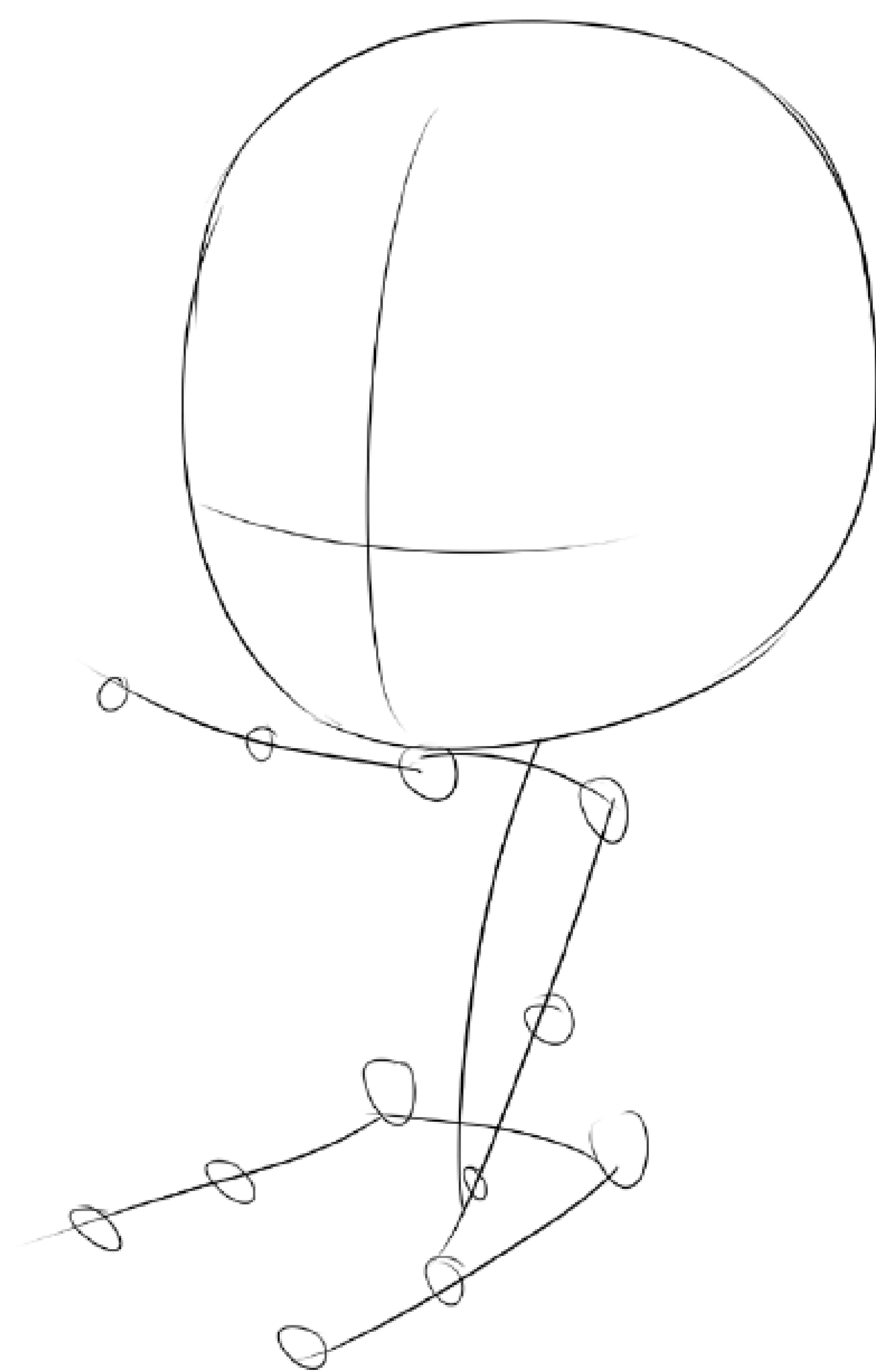


绘制阴影时要注意表现腿部的结构，而且阴影不宜过多。

9.2.2 实战——坐姿

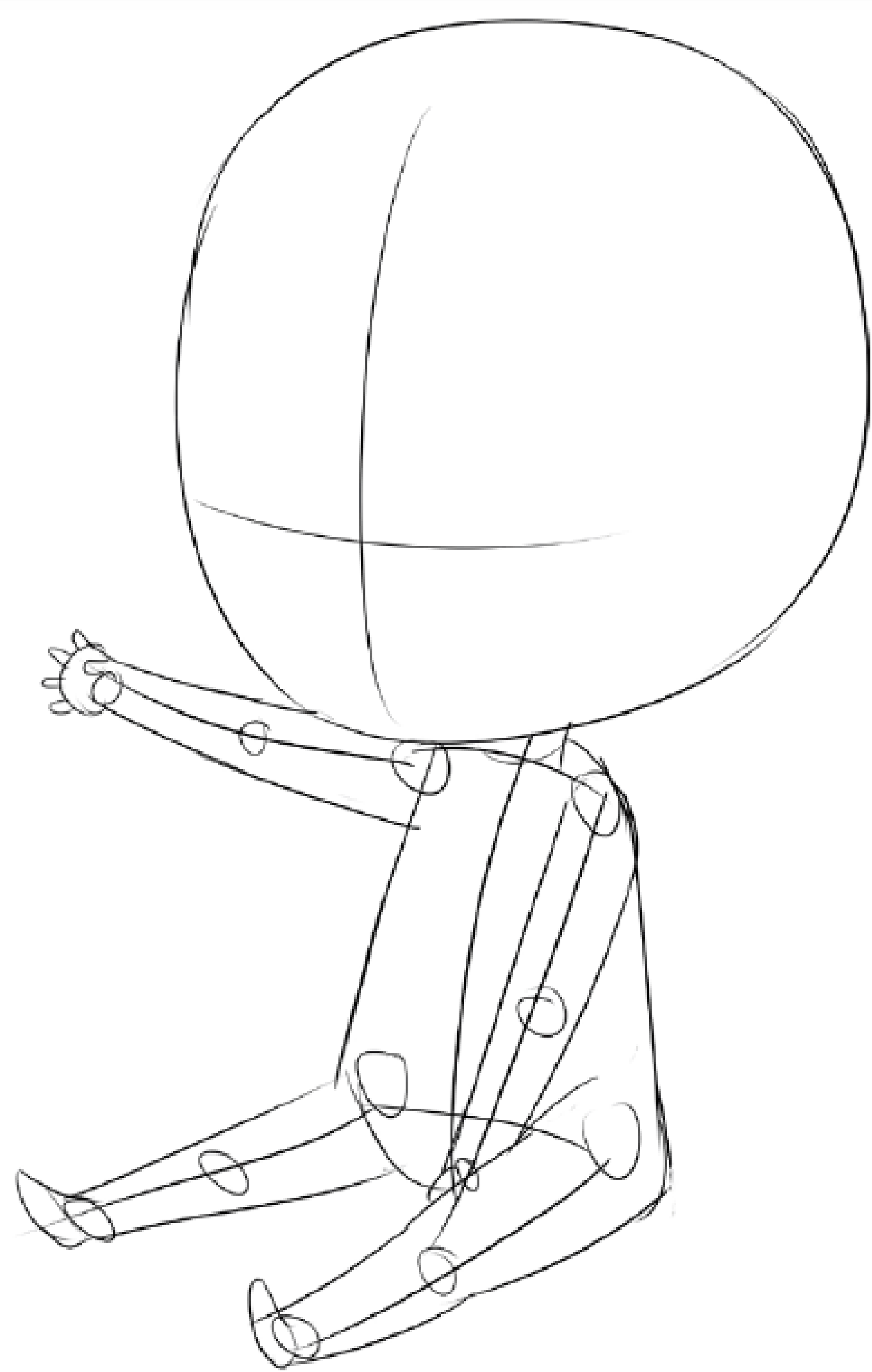
绘制草图





1 绘制坐姿时，要注意表现腰臀以下的动态关系。

2 标出人体骨结点，以便正确掌握人体比例关系。





3 在第2步的基础上勾勒出人体的外形，尽量画得丰满圆润。

4 设计出人物的形象，大致画出发型和服饰，要注意画面的整体性。



整理画面





5 在第4步的基础上给人物添加细节设计，增加头发和衣服层次。

6 清理线稿，注意线条要干净流畅，有疏密变化。





7 给人物平铺大色，注意各色块的协调性。

8 给人物添加阴影，注意阴影要根据光源的位置来画。

9 整理画面，一个坐着的可爱美少女绘制完成，圆圆软软的样子，非常可爱。

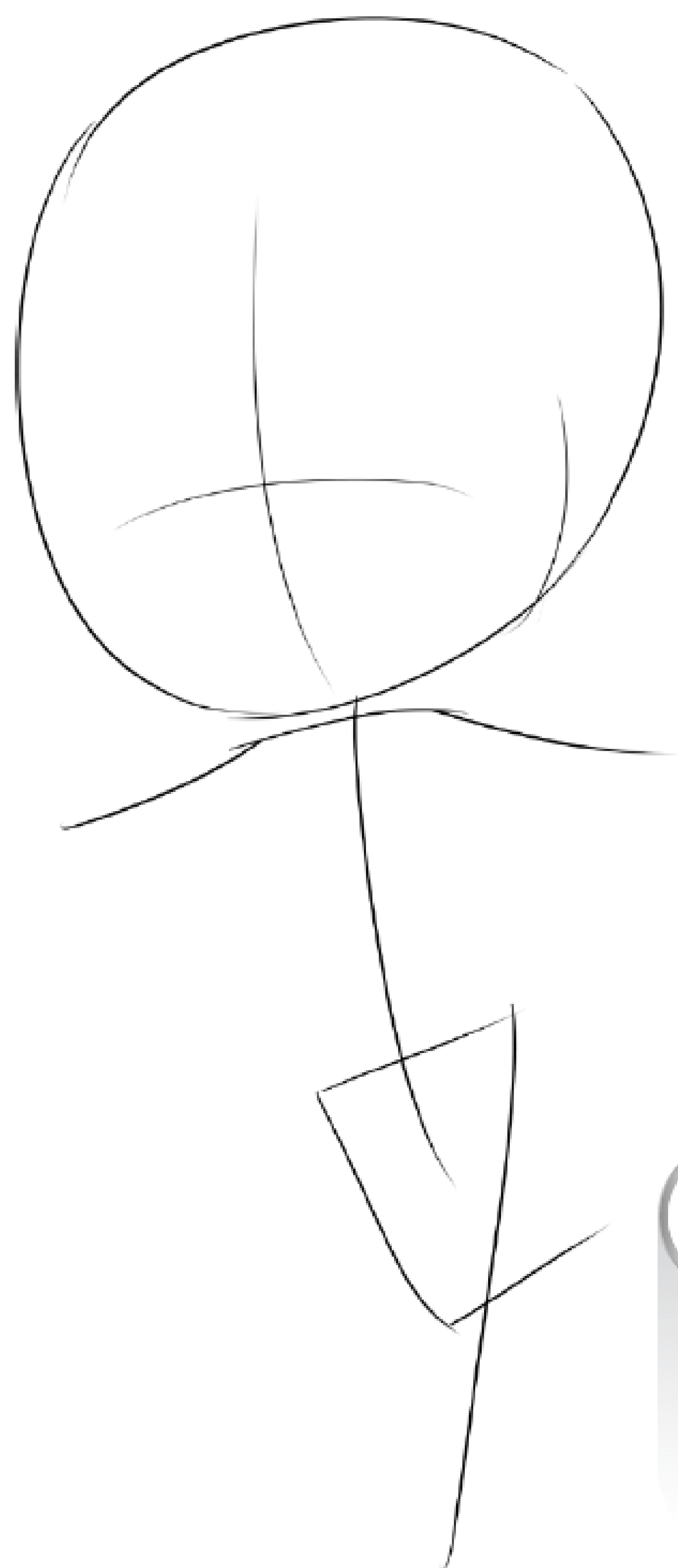
Q版人物手部结构不用画得太明显，要画得圆润。

由于是坐着，所以要画出裙子平铺在地面上的样子。

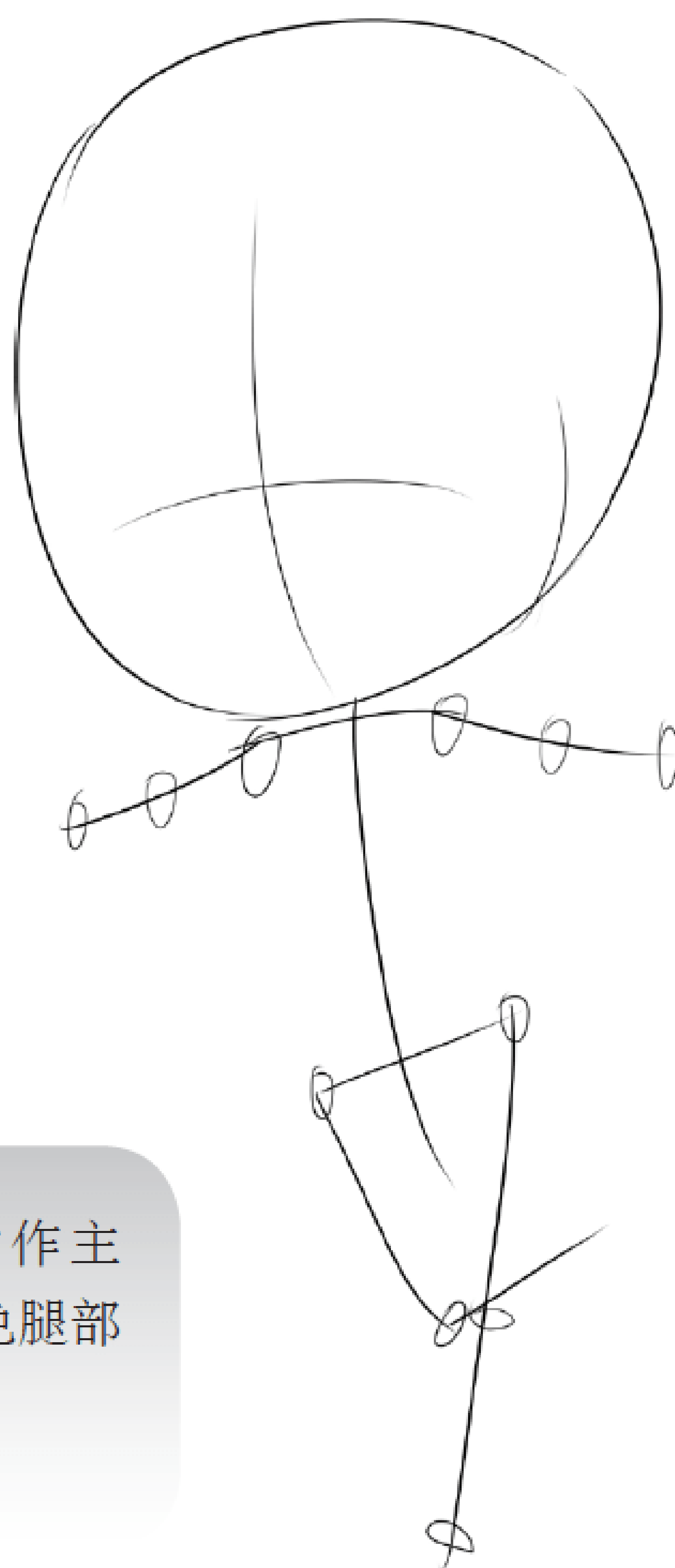


9.2.3 实战——跑步

绘制草图



1 跑步的动作主要在于表现角色腿部的运动状态。



2 标示出人体的骨结点，注意对身体比例的掌握。



3 大致绘制出人体，由于是Q版少女，所以身体结构可相对简化。



4 设计出人物的形象，尽量画得圆润，会使角色看起来更加可爱。

整理画面





5 细化人物形象，添加服饰细节，使画面形成层次感。

6 清理线稿，流畅干净的线条能使画面更美观。

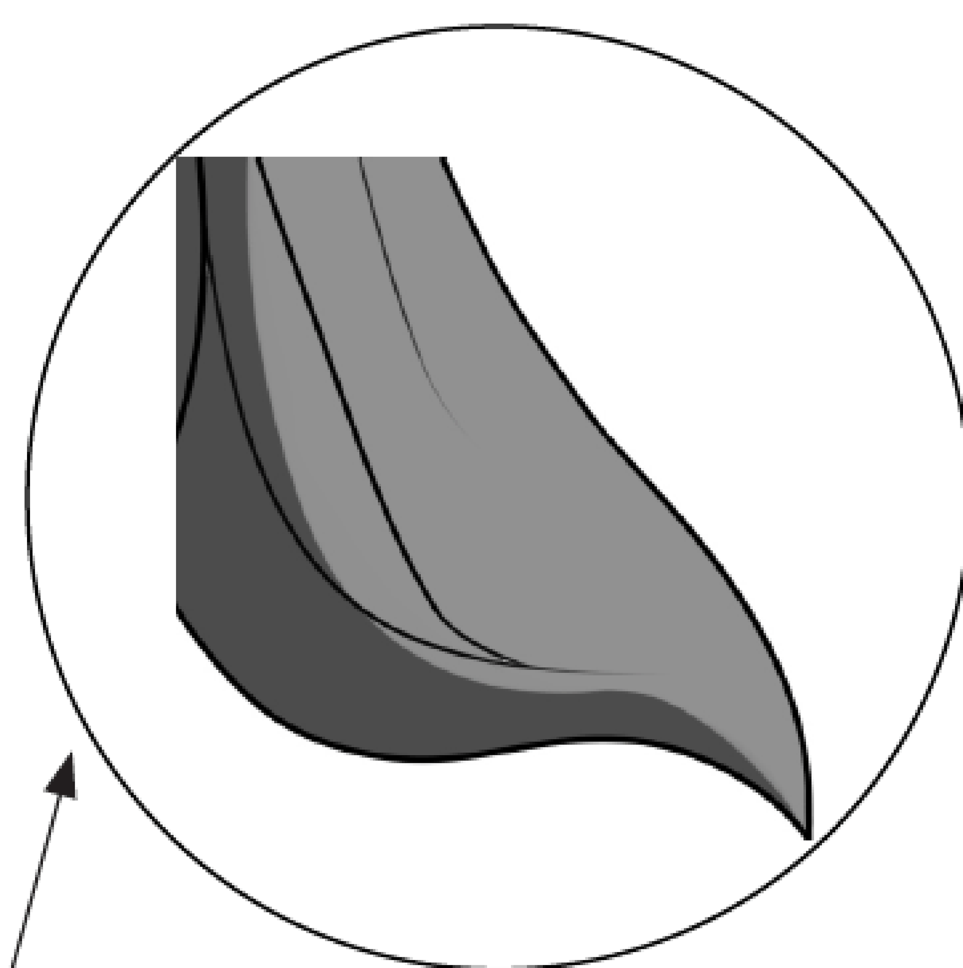




7 给人物平铺大色，使画面显得更加稳重。

8 添加阴影，注意服装层次对阴影的影响。

9 整理画面，一个奔跑着的可爱少女绘制完成。



由于人物是在跑动中，所以头发也会形成动感。



注意腿部在运动过程中的交替变化形成的透视关系。

9.2.4 实战——跳跃

绘制草图



1 用动态线表现出人体腾空，腿部曲起的跳跃状态。



2 标示出人体的骨结点，注意对人体比例的掌握。



3 在第2步的基础上丰富人体造型，注意结构的穿插关系。



4 设计出人物的形象，从大型出发，这一步不要太注意细节。



整理画面





5 细节刻画，给头发和服饰增加细节层次，丰富画面。

6 清理线稿，绘制出流畅的线条，注意线条的变化，使画面更美观。





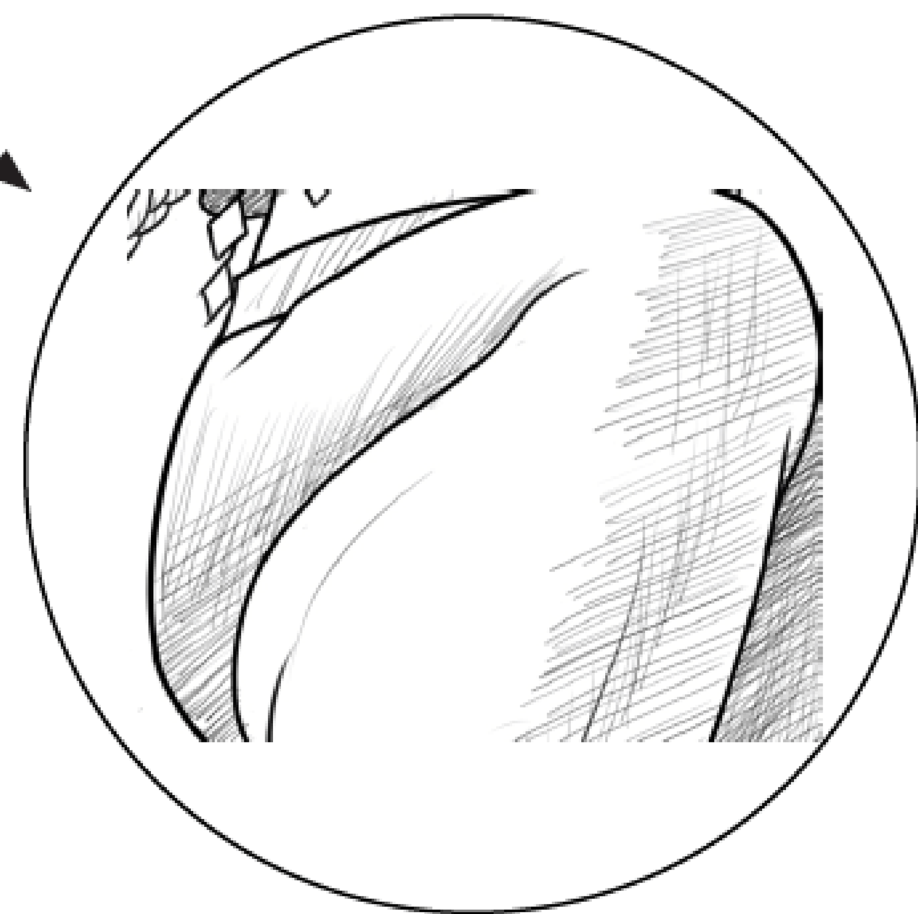
7 设定一个光源，根据光源绘制阴影，注意阴影随结构产生的变化。

8 给下半身继续添加阴影，注意空间关系所形成的阴影变化。

9 整理画面，一个跃起的舞动着的女孩绘制完成，由于跃起在空中，女孩双腿呈曲起状态。



Q版人物中，眼睛是关键，一双漂亮又水灵的眼睛可以增加人物的可爱程度。



绘制时要注意腿部曲起时的结构穿插关系。

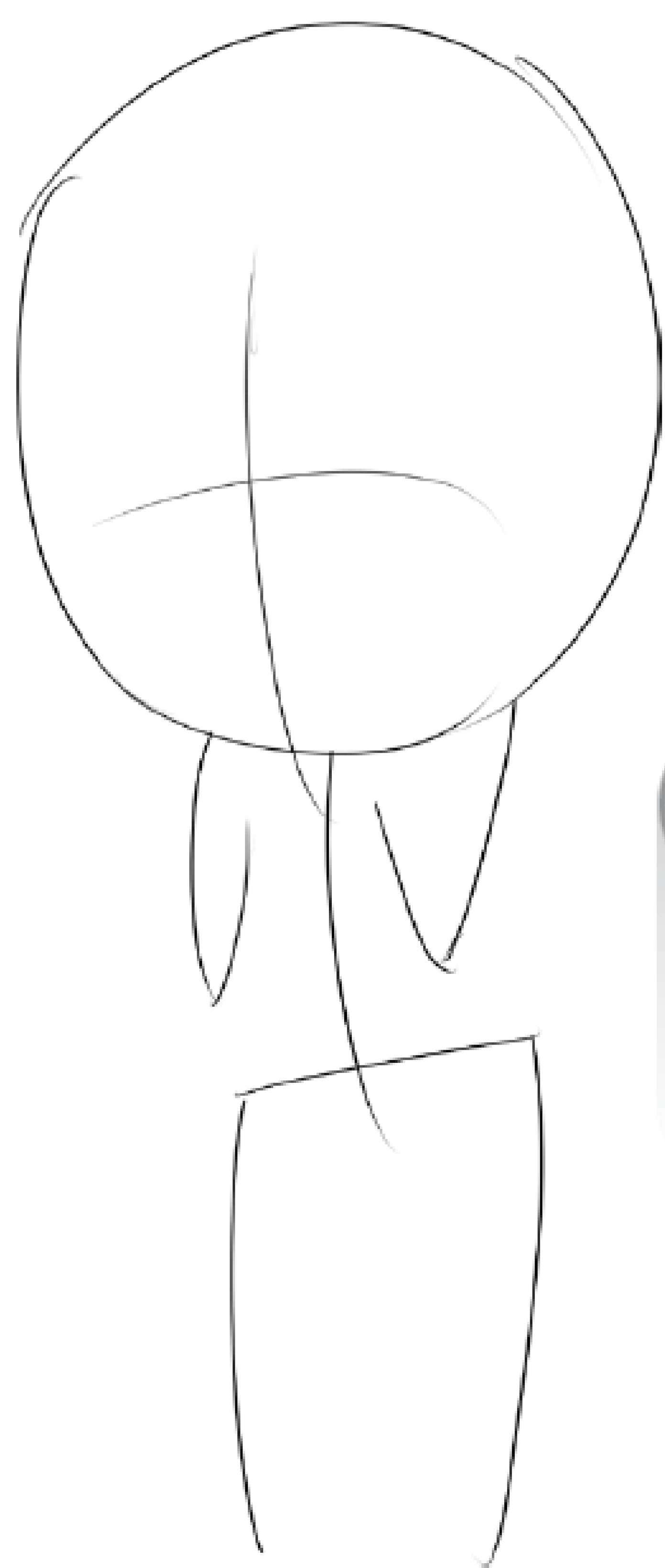


9.3　其他特殊动作

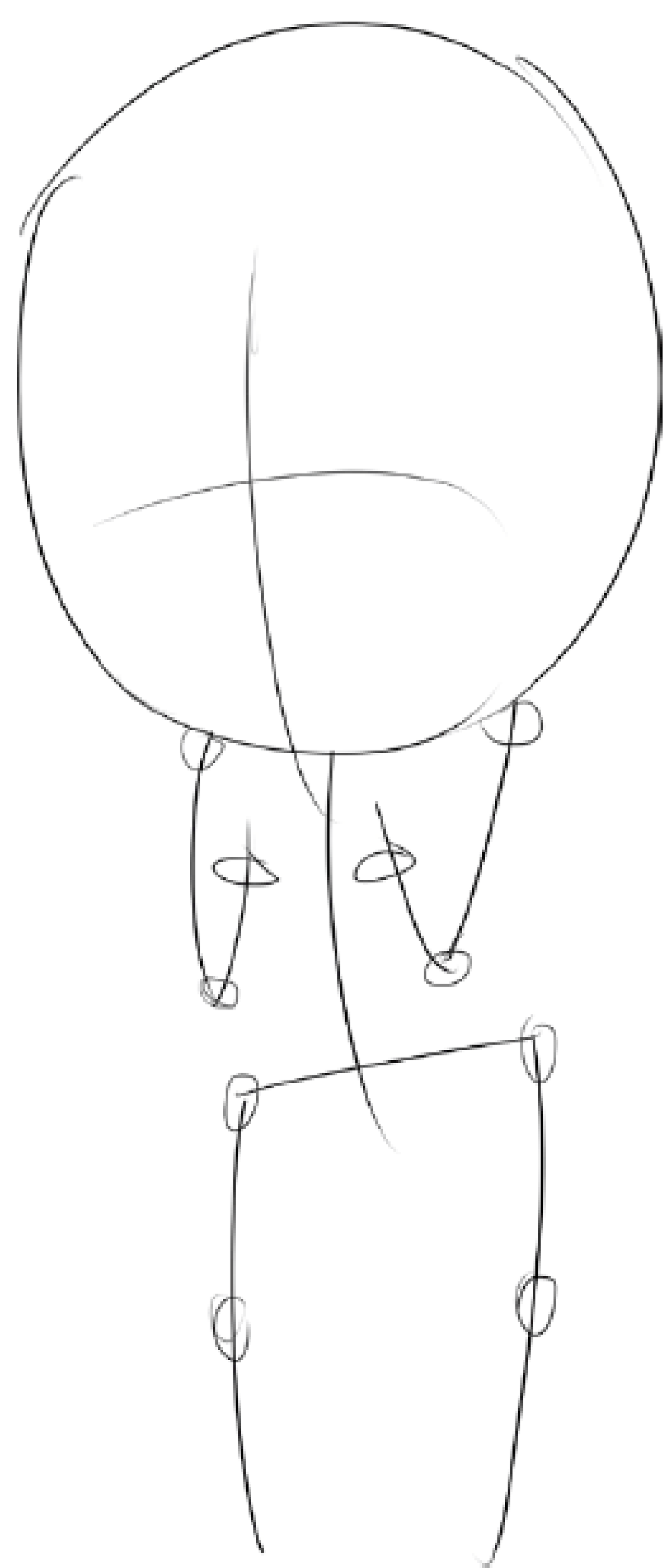
除了以上提到的那些常见动作之外，漫画中美少女还会有其他类型的动作，这里以卖萌和攻击动作为例，具体讲解Q版美少女的动作绘制方法。

9.3.1　实战——卖萌

绘制草图



1 想好一个萌动的姿势，用动态线简单勾勒出来。



2 标示出人体的骨结点，以方便对人体的绘制。



3 绘制出人体，由于是Q版，所以结构可尽量简化。



4 设计出人物形象，尤其要注意对表情的设计。

整理画面





5 给人物添加细节，增加头发和衣服的层次。

6 清理出线稿，注意保持线条的流畅美观。





7 给人物平铺大色块，使画面丰富起来。

8 给人物添加阴影，增加人物的立体感。



9 整理画面，一个卖萌的小猫女绘制完成，可爱的动作和表情，让人看后心生怜爱。



对卖萌少女的刻画，面部表情的表现非常重要。

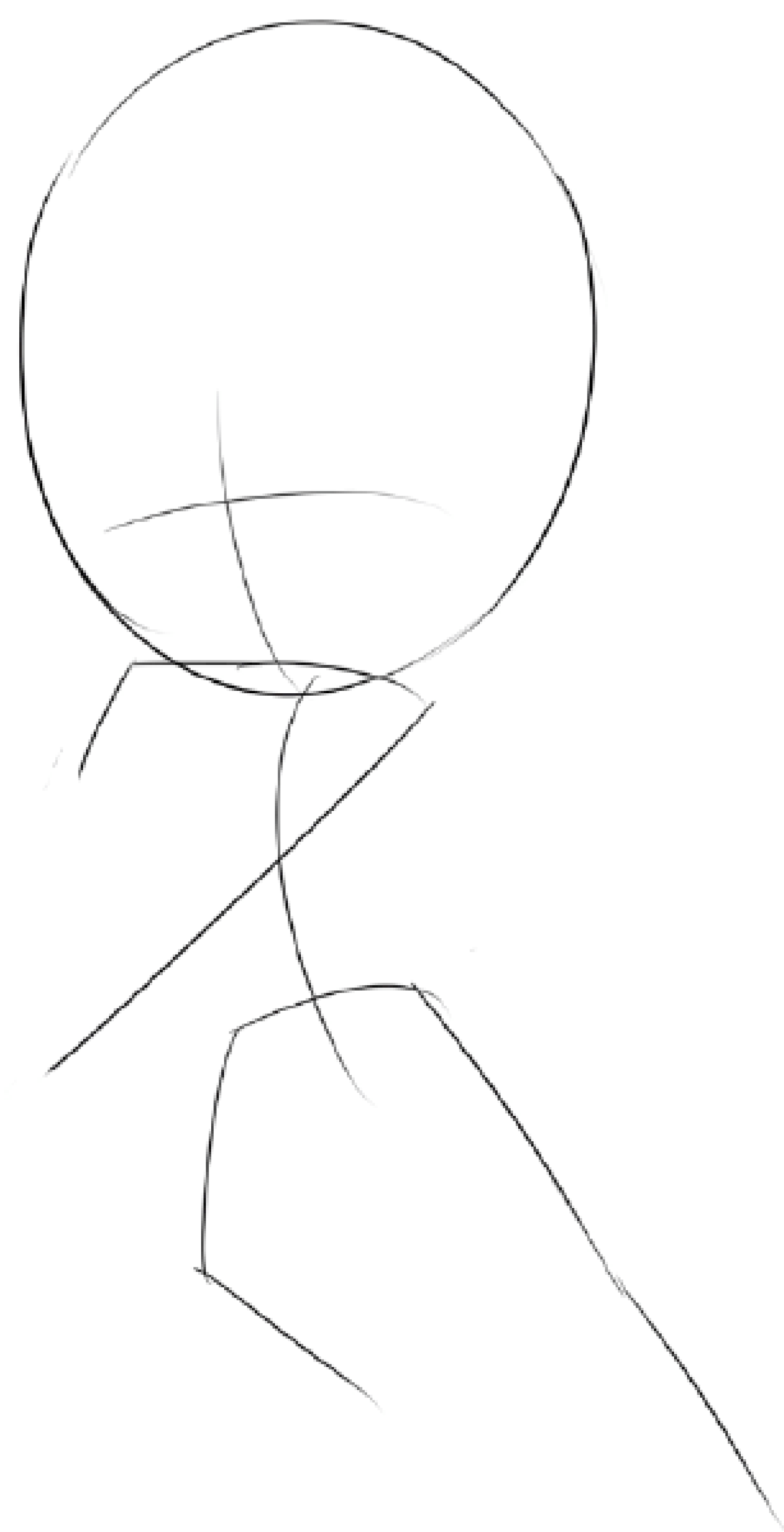




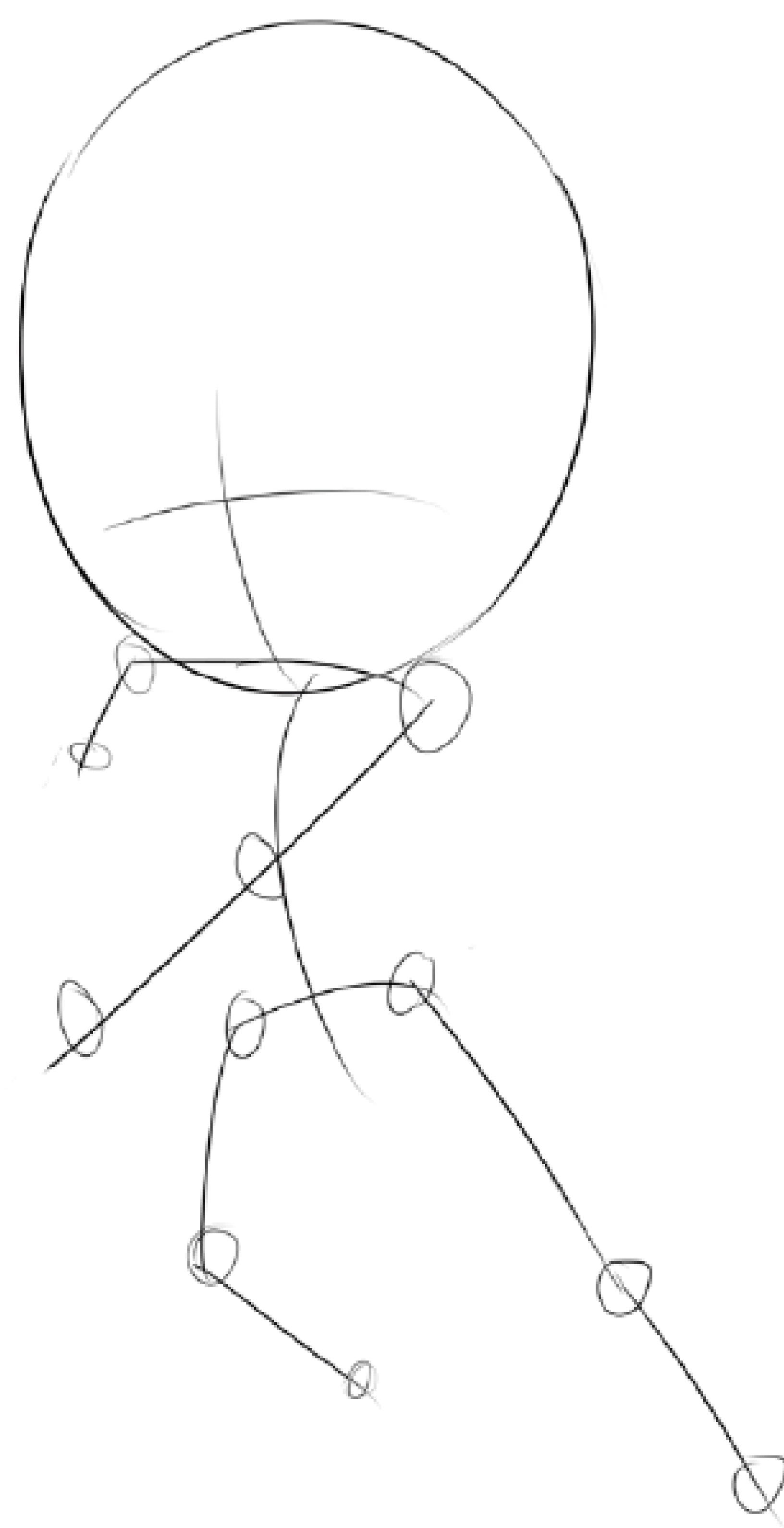
绘制阴影时不要忘记裙褶形成的阴影。

9.3.2 实战——攻击

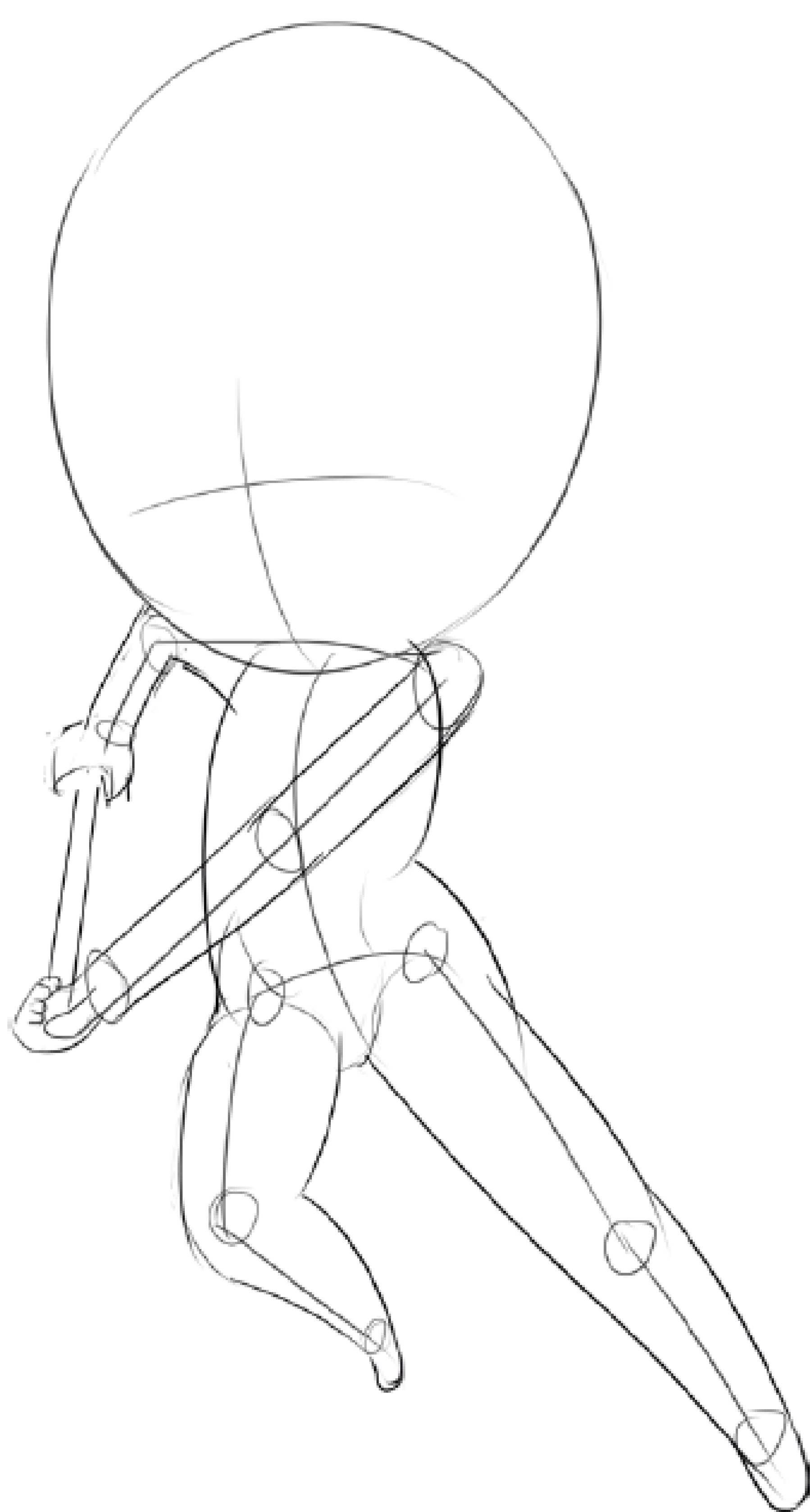
绘制草图



1 用线条粗略地绘出人物动态，这是一个高高跃起攻击的动作。



2 标示出人体的骨结点，以方便对人体比例的准确掌握。



3 绘制出人体，由于是Q版，所以结构可以尽量简化。



4 设计出人物形象，从大致形态出发，绘制出服装的款式。

整理画面





5 在第4步的基础上给人物添加细节，增加头发和衣服的层次，使丰富画面。

6 清理出线稿，要做到线条流畅，有详略和粗细的变化，使线条形成美感。





7 给人物平铺大色块，要区分出不同色块，丰富画面。

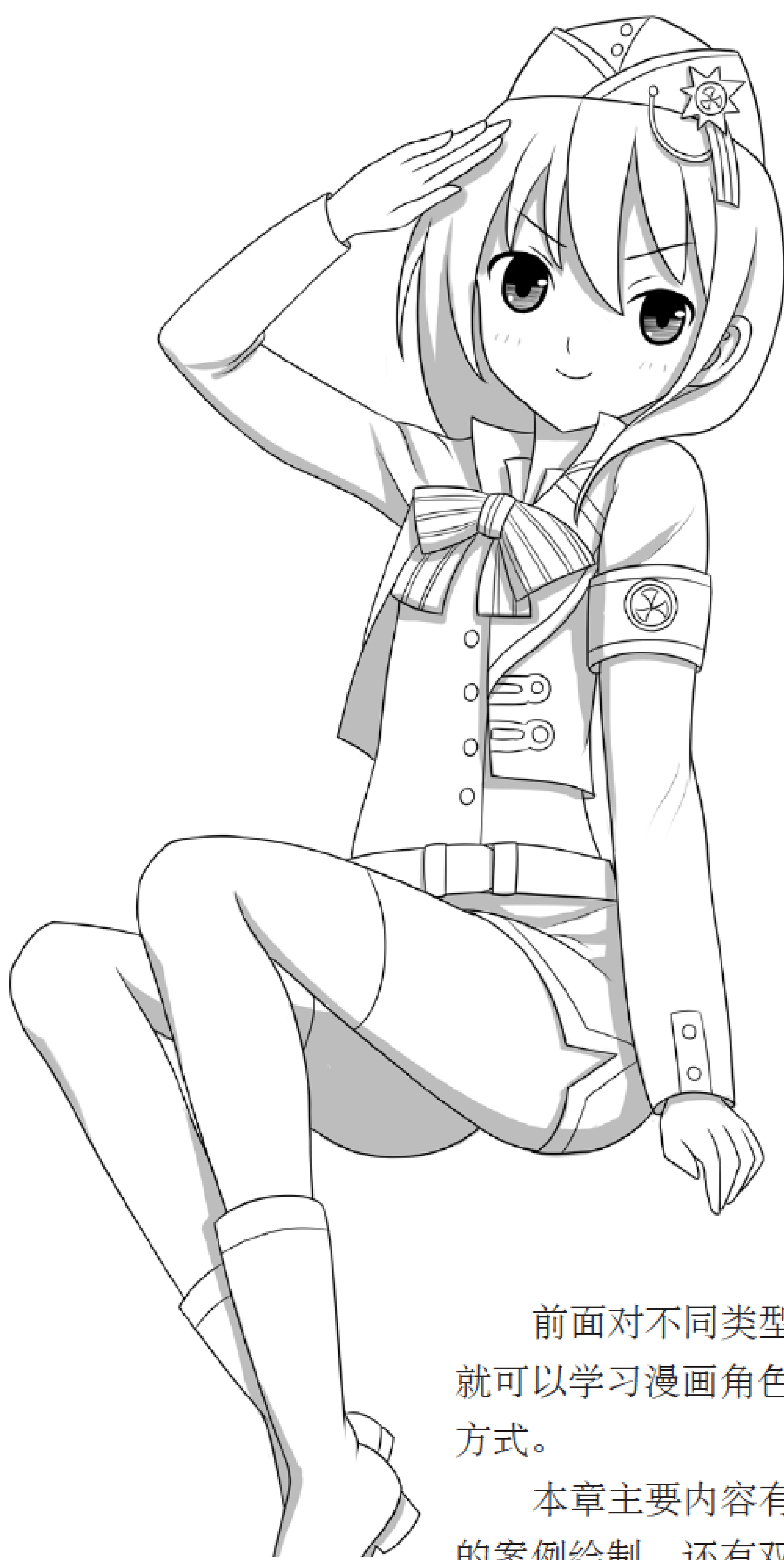
8 根据设定的光源给人物添加阴影，注意阴影的层次变化。

9 整理画面，一个攻击动作的Q版美少女绘制完成。少女手拿武器，高高跃起，动态感十足。

人物的头发也会随着身体的运动而运动。

绘制时要画出物体的立体感，使角色显得厚重。

第10章 角色设定和多人构图技法



前面对不同类型美少女进行绘制，接下来就可以学习漫画角色的设定和多人的构图绘制方式。

本章主要内容有护士和军官两种特殊角色的案例绘制，还有双人构图、三人构图、四人构图3种构图案例的综合练习，使读者迅速地掌握单幅漫画美少女的绘制方法。

10.1　角色设定

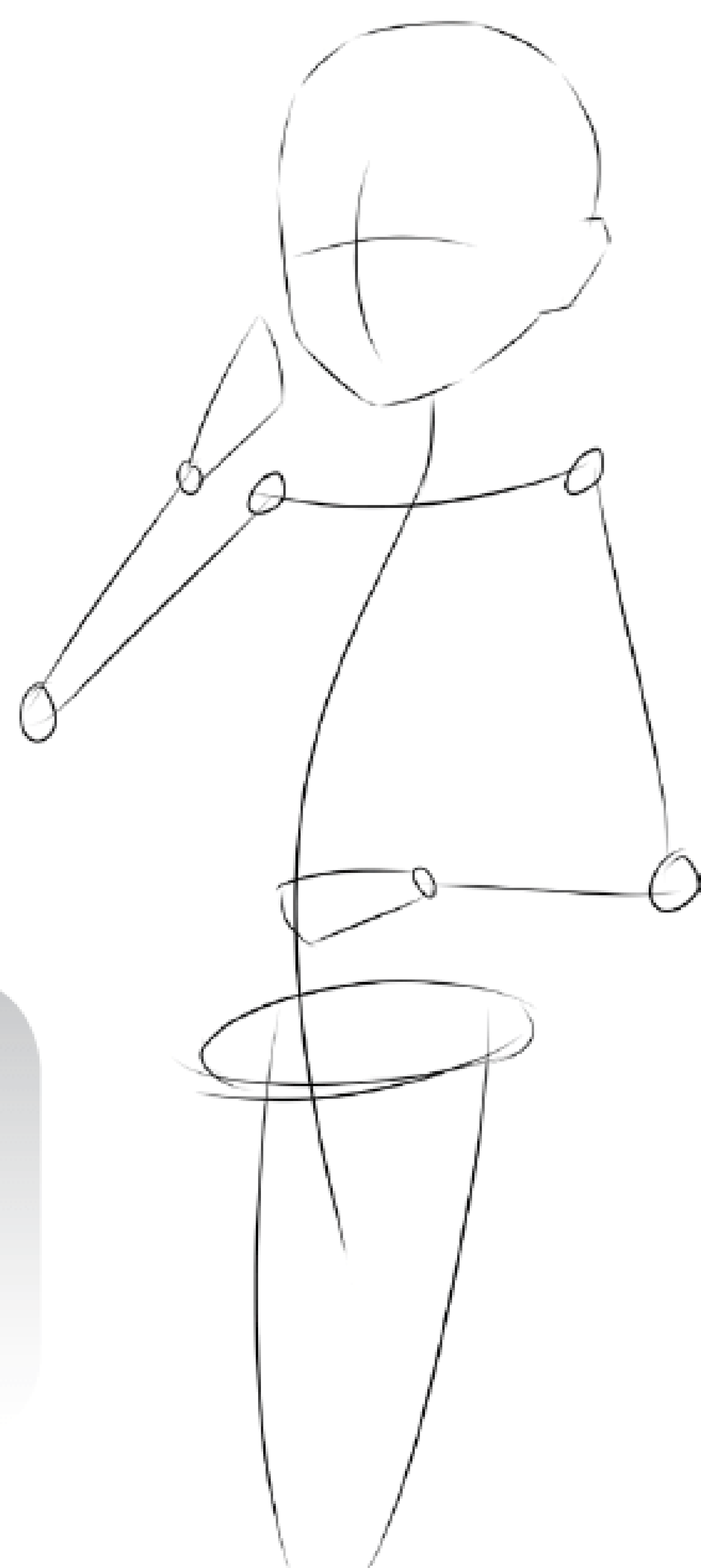
一个完整的漫画故事是由各种不同的角色构成的，结合前面所学的知识可以创作自己喜爱的人物角色。本节以两个比较特殊的角色为例来进行实例讲解。

10.1.1　实战——护士

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的大致姿势，这里画一个护士半身像。



2 在动态线的基础上将人物关节点和手的大型画出来。



3 根据第2步将人体结构绘制出来，大胆表现结构之间的穿插关系。



4 给人物设计一套短装护士服，绘制时要注意人体结构。



整理画面



5 给头发和服装添加细节，人物手上端着一些医疗器具，使其特征更明显。



6 从头部开始详细描绘线稿，画出脸部神态，注意眼睛细节的绘制，点出高光。



7 继续清理线稿，注意保持线条的流畅，线条要有粗细变化，增强画面层次感。



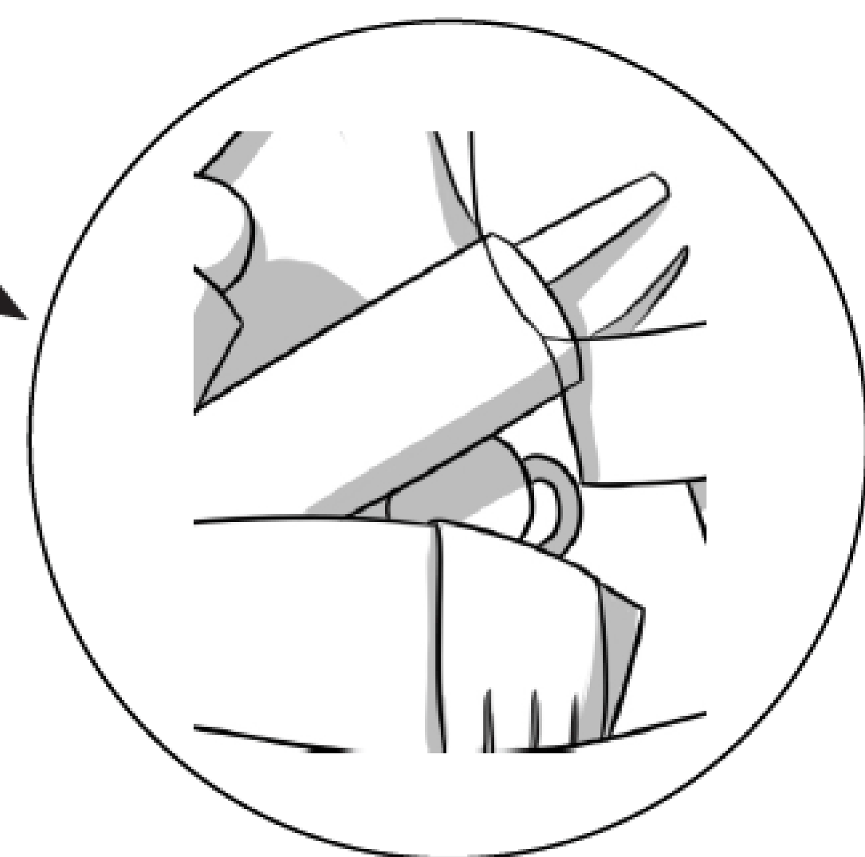
8 根据身体结构的变化及服装褶皱绘制出阴影形态，阴影方向由眼睛高光确定。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。美女护士端着医疗器具，睁着大大的眼睛，表情略显无辜，紧身的护士服很好地体现了她漂亮的身材。





腮红的添加能使人物看起来更有生气，不至于显得过于苍白。



医疗器具的绘制能更好地体现角色特点，交叉线条的绘制能体现出针管的透明质感。

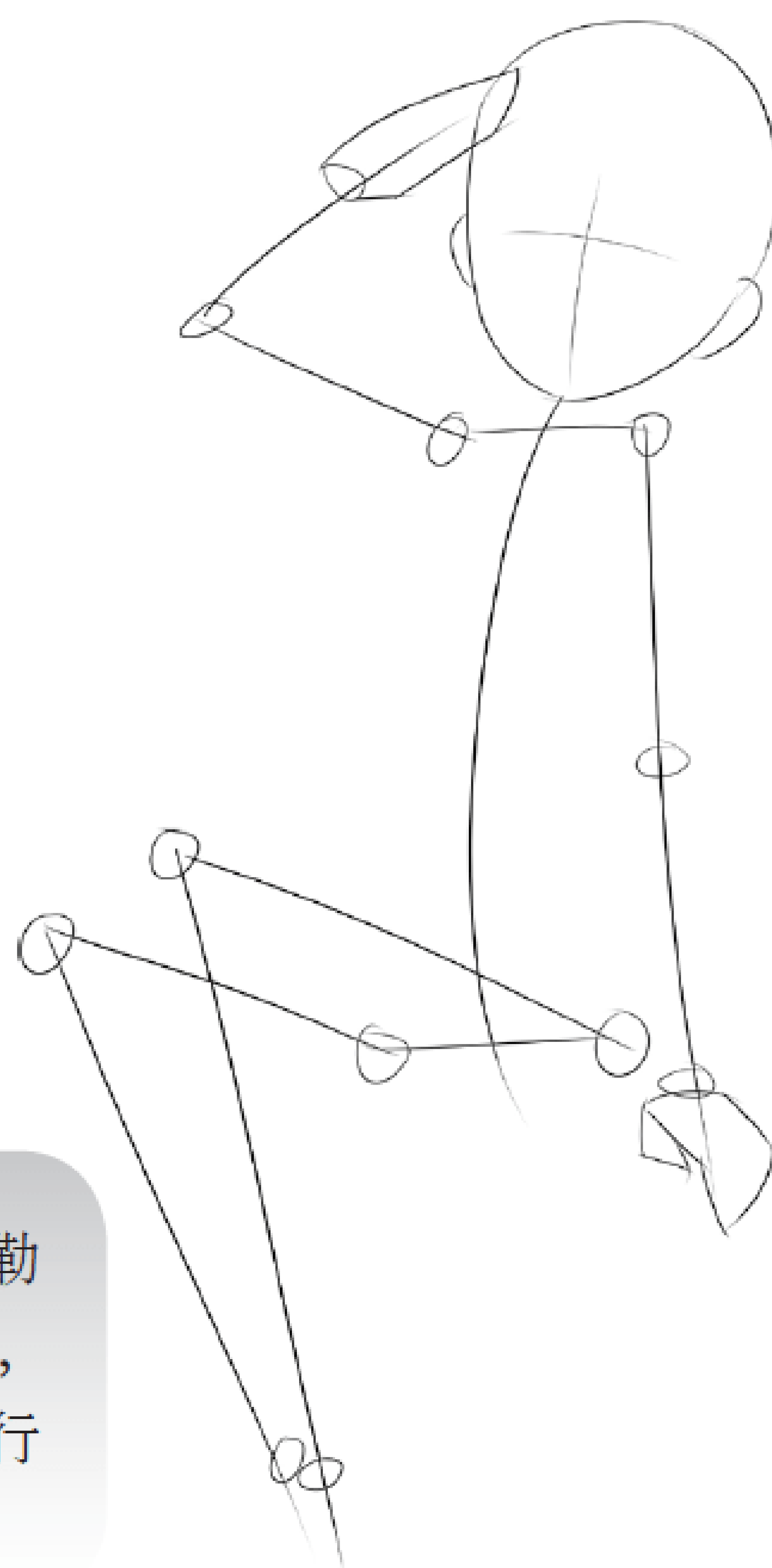


10.1.2　实战——军官

绘制草图



1　利用线条勾勒出人物的大致姿势，这里的人物是坐着行军礼。



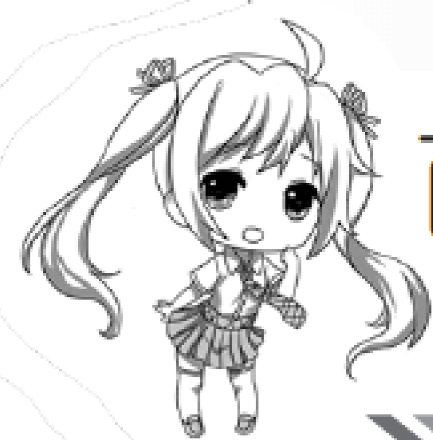
2　标志出人物的关节点，粗略画出手的动态，方便后期对人体的绘制。



3　在第2步的基础上绘制出人物的身体结构，注意侧面的肩膀和胸部要绘制正确。



4　画出人物的五官和发型，大致画出服装款式，这里少女穿着一款利落的军装。



整理画面





5 在第4步的基础上细化草图，给服装添加细节，绘制花纹。

6 从头部开始勾勒线稿，绘出流畅的线条，详细画出眼睛。



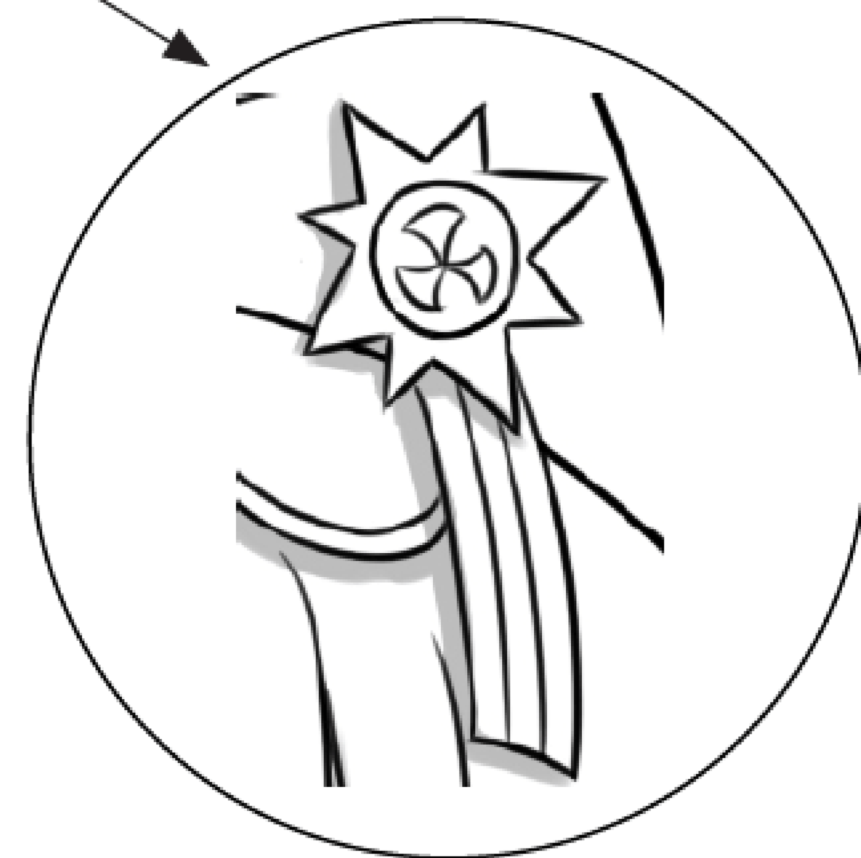


7 继续将身体的线稿清晰地描绘出来后，去掉草图，保留线稿。

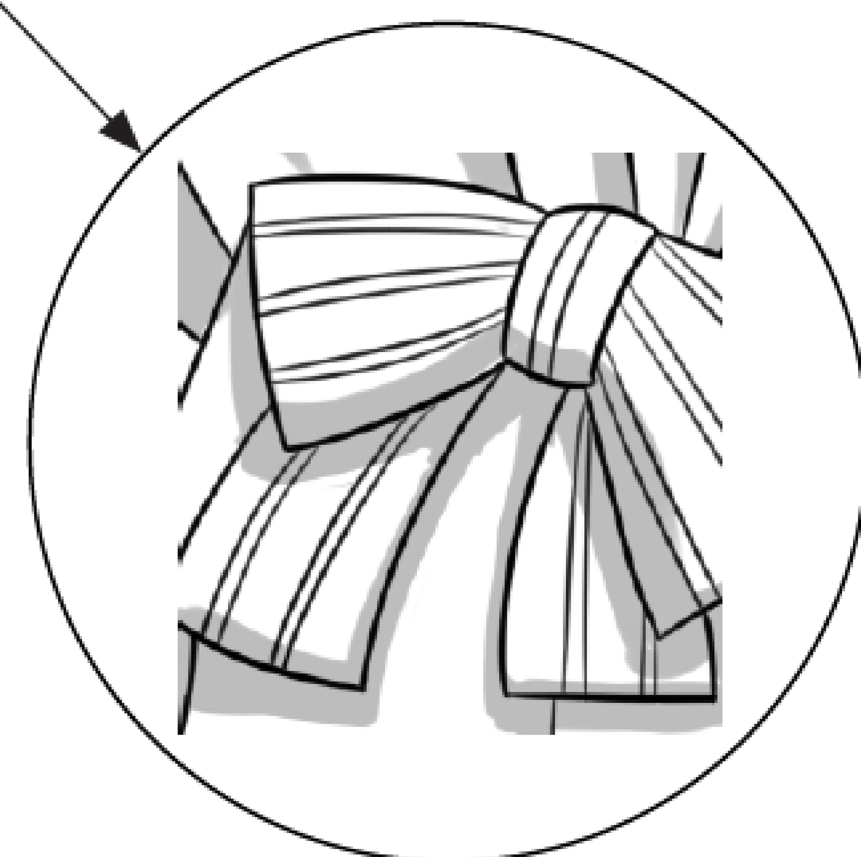
8 根据线稿绘制出阴影，注意阴影的方向要由眼睛高光确定。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个表情肃穆敬着礼的少女绘制完成了，绘制女军官这一角色更多的是体现在她的着装上，一身利落的军装能很好地表现出人物的职业特点。



给人物添加一个小徽章能使军官这一角色特征更加明显。



给领结绘制上花纹会使其看上去更加精致美观。

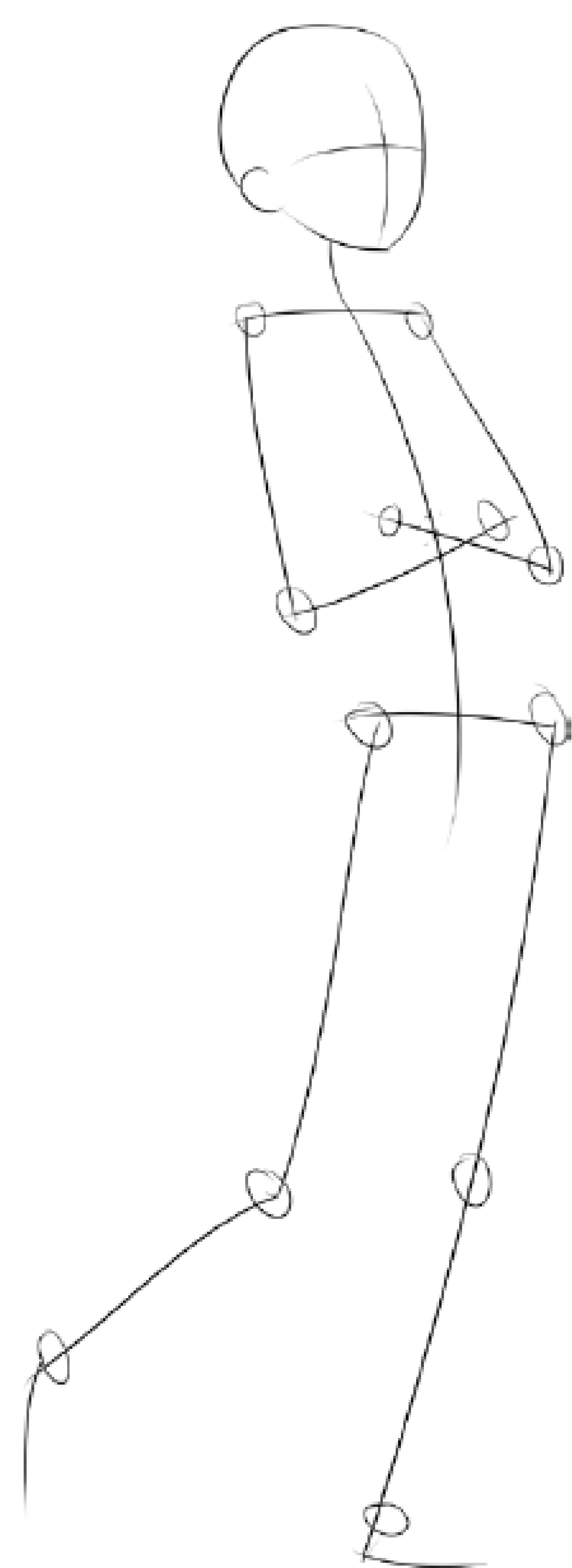


10.2 多人构图案例

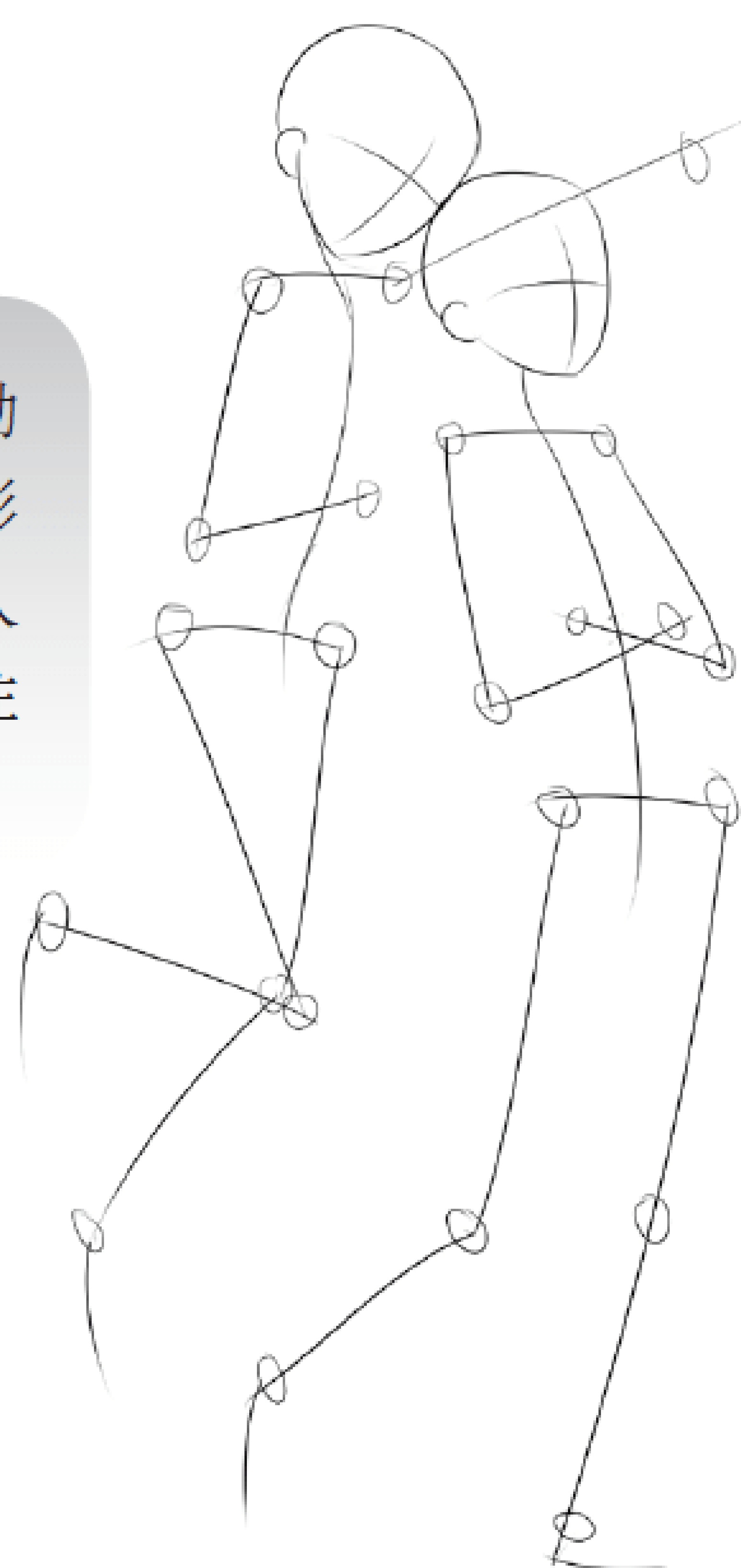
因为画面的需要，有时候在一个画面中会出现多个人物，为了使画面看起来更加协调美观，给画面中的人物构图也是必不可少的。下面就来看看列举的3种人物构图案例。

10.2.1 实战——双人构图设计

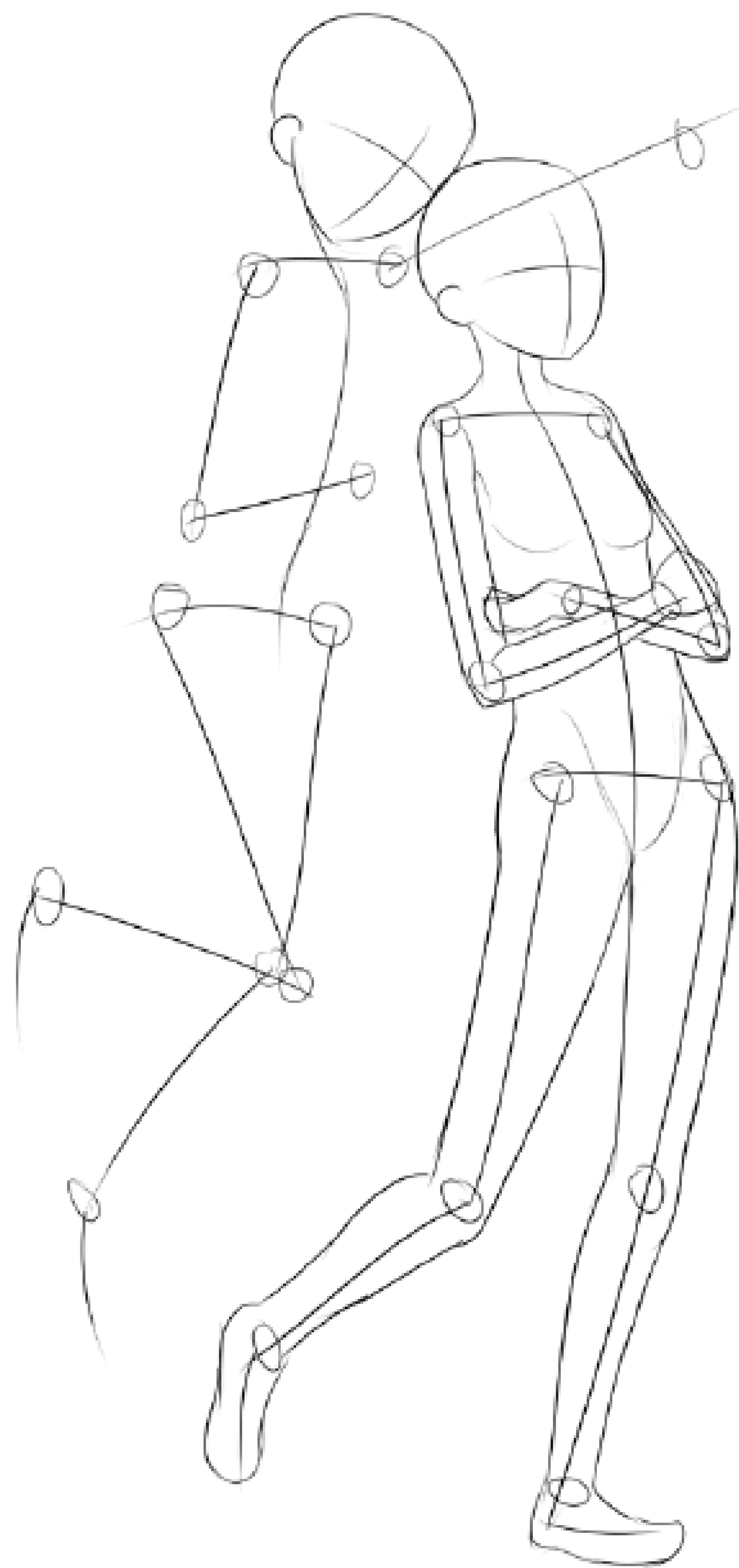
绘制草图



1 利用线条勾勒出一个人物的大致形态，这里的设计是人物双手抱胸，身体往后仰的姿势。



2 在第1步的基础上绘制第二个人物的大致动态，在原人物的身后，身体跳起。



3 根据人物的动态线绘制出第一个人物的身体结构。



4 继续第3步的操作，绘制出第二个人的身体结构。



深入刻画





5 根据人物的身体结构，给两个人物添加不同的发型样式。

6 继续给人物添加上衣的样式，注意衣服的绘制要按照身体结构进行。





7 给两个人物添加衣裙和鞋子，让人物画面更加完整。

8 继续细化人物的头发和衣服的褶皱，完善画面。

整理画面

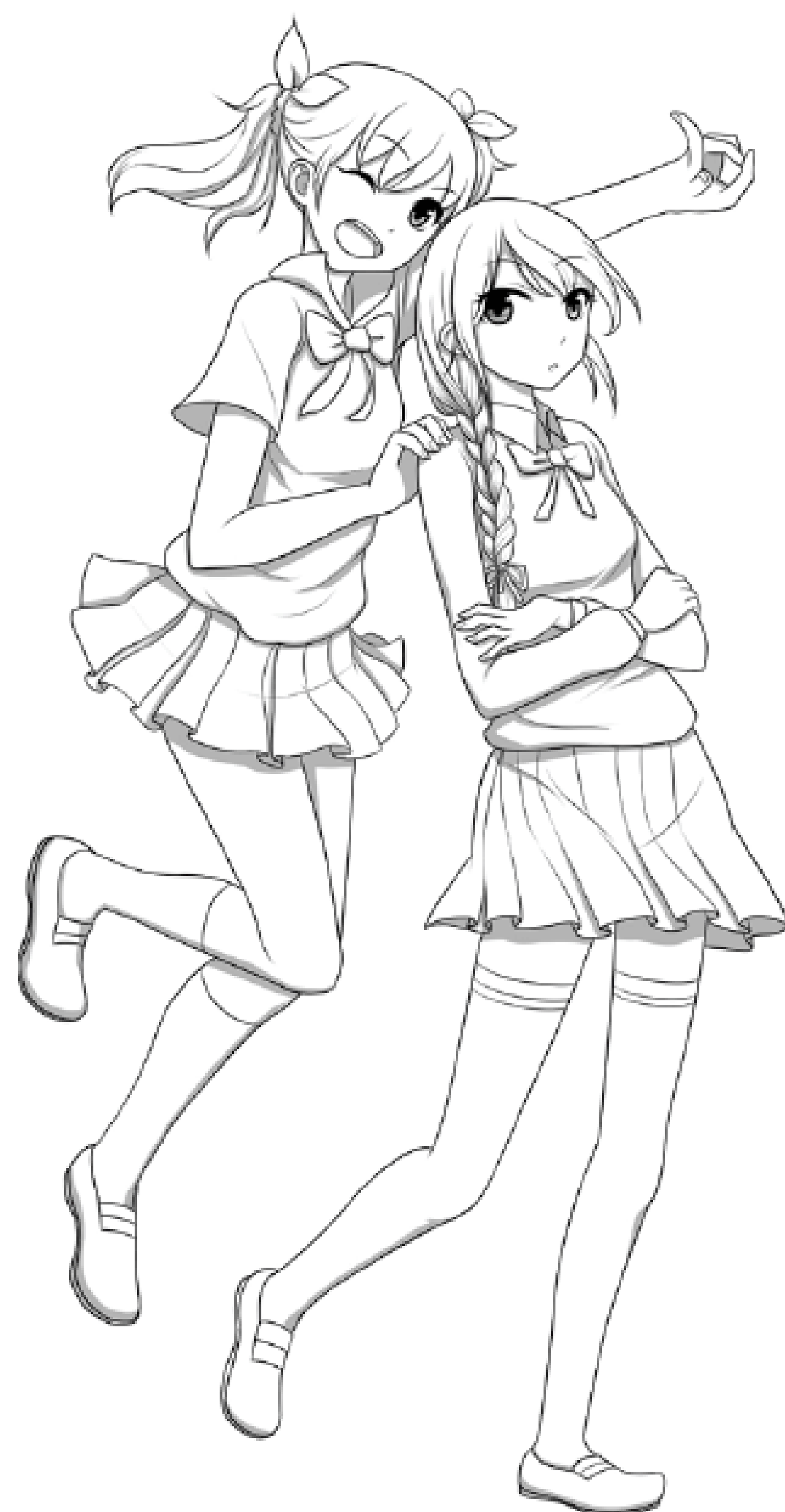




9 根据草图首先绘制出两个人物的头发和五官，注意绘制头发时线条要流畅。

10 继续绘制出人物身体部分的线稿，完善线稿，绘制时注意衣服与身体之间的穿插关系。





11 去掉草图，完善线稿，一幅姐妹组合图的线稿就完成了，简单的校园制服，显得青春靓丽。

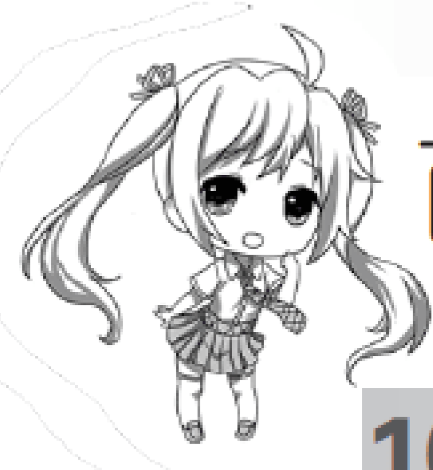
12 添加阴影效果，注意两个人物的阴影方向和效果都要一致，并且要正确地表现来。



13 做最后的调整，最终效果图完成。两人构图主要是表现两个人物之间的关系，比如朋友关系、敌对关系、搭档关系等。这里的选择的是一对好姐妹，通过她们的动作可以知道两个人的关系很是亲密的。

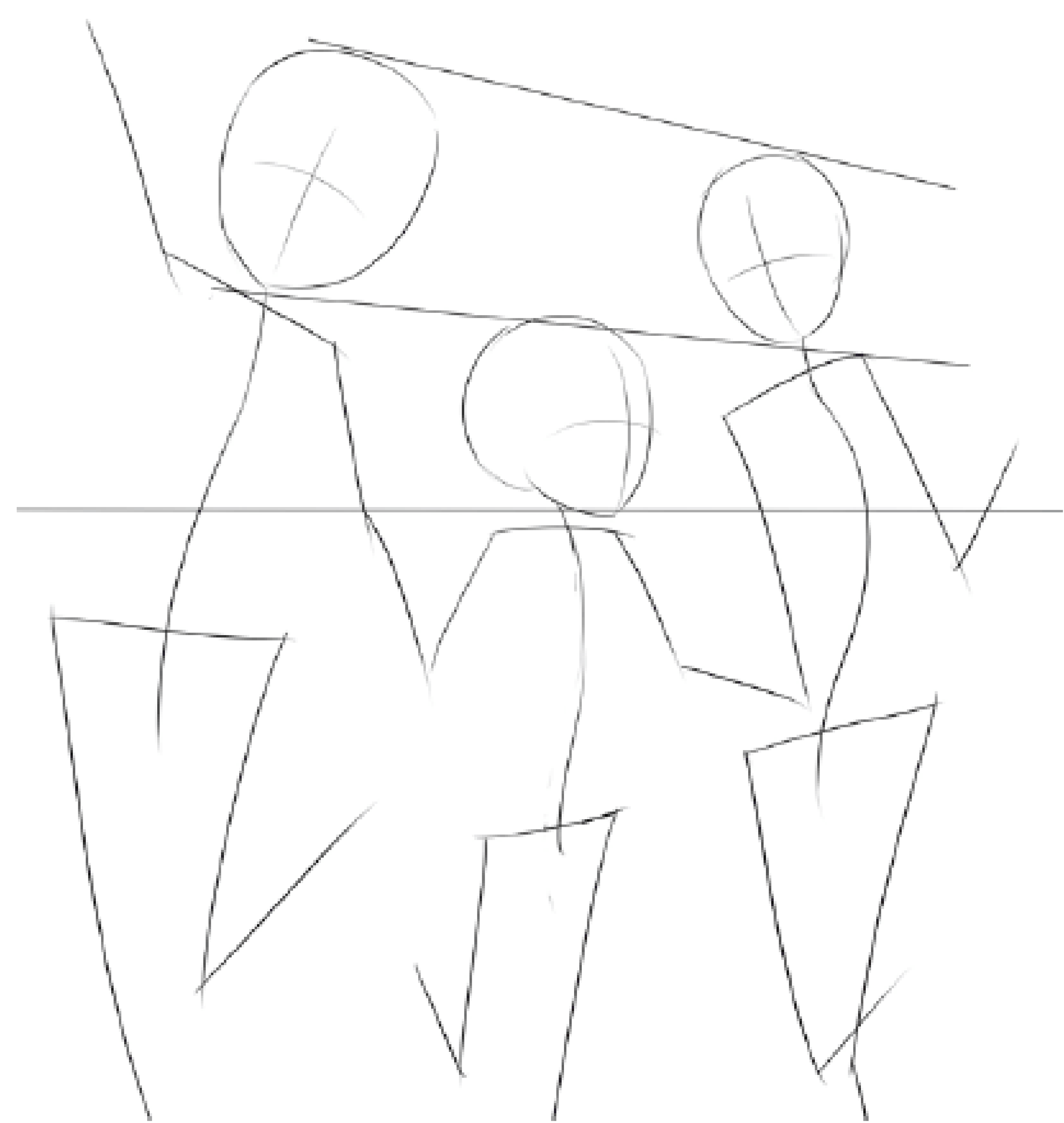
用阴影可以表现出衣袖与手臂距离的变化。

注意手指搭在肩膀上时，对手指的绘制。

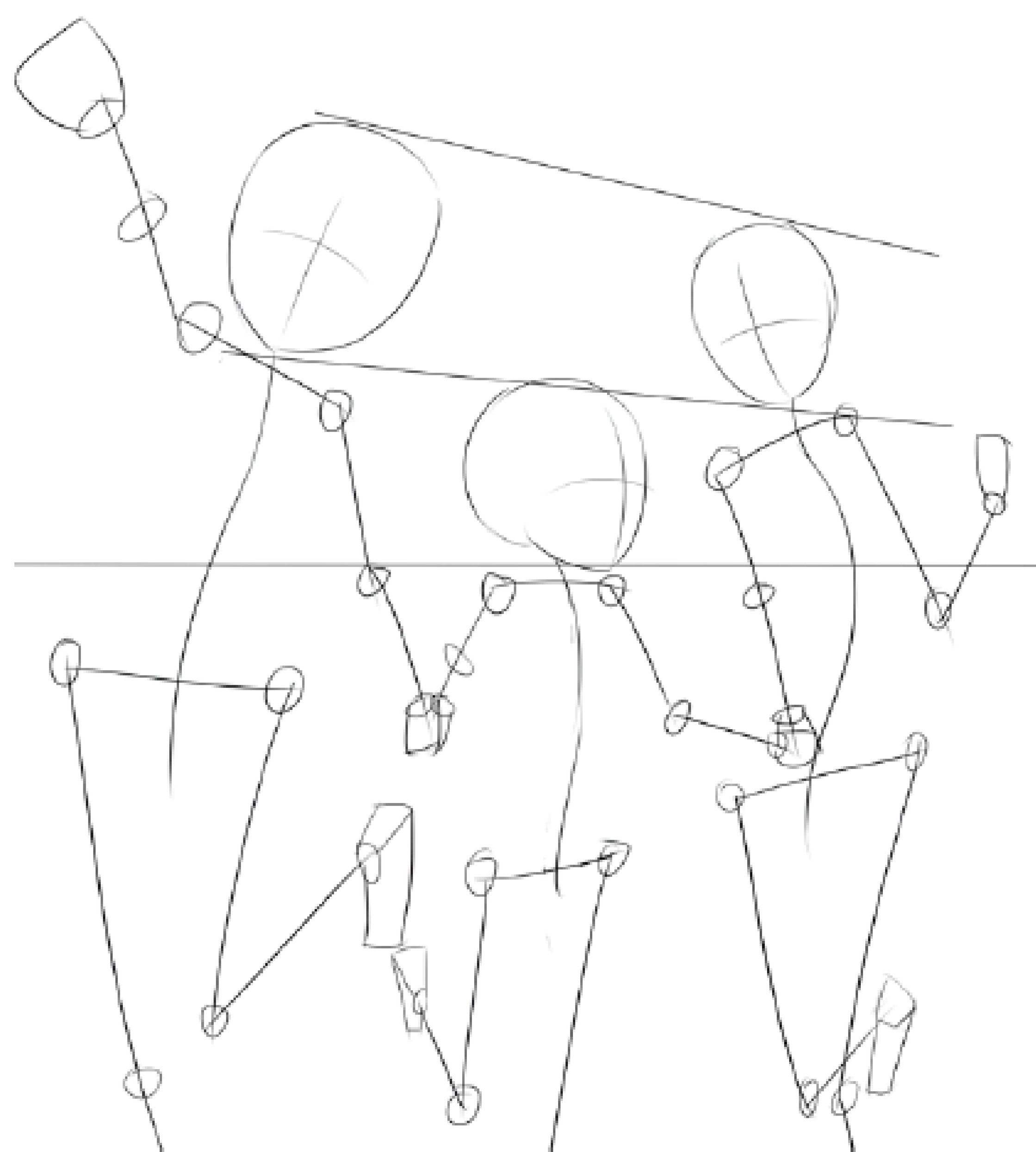


10.2.2 实战——3人构图设计

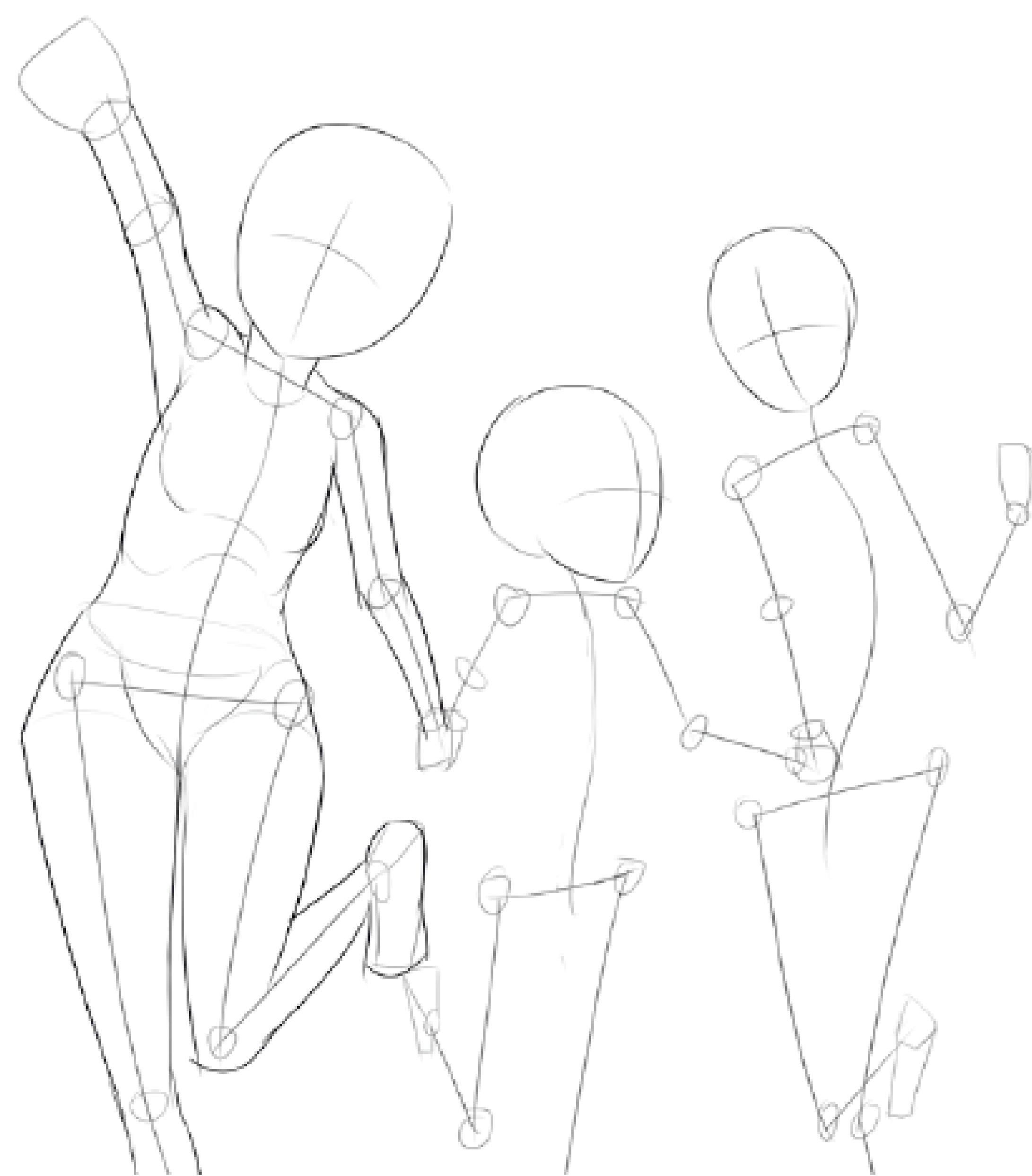
绘制草图



1 用简单的线条画出3个人物的动势，人物之间要有一定的联系，3人构图时要注意人物之间远近关系所产生的透视变化，是近大远小。



2 标志出人体的关节点，以便掌握对结构的准确绘制，画出手和脚的大致形态。



3 根据人物的动态线绘制出第一个人物的身体结构。



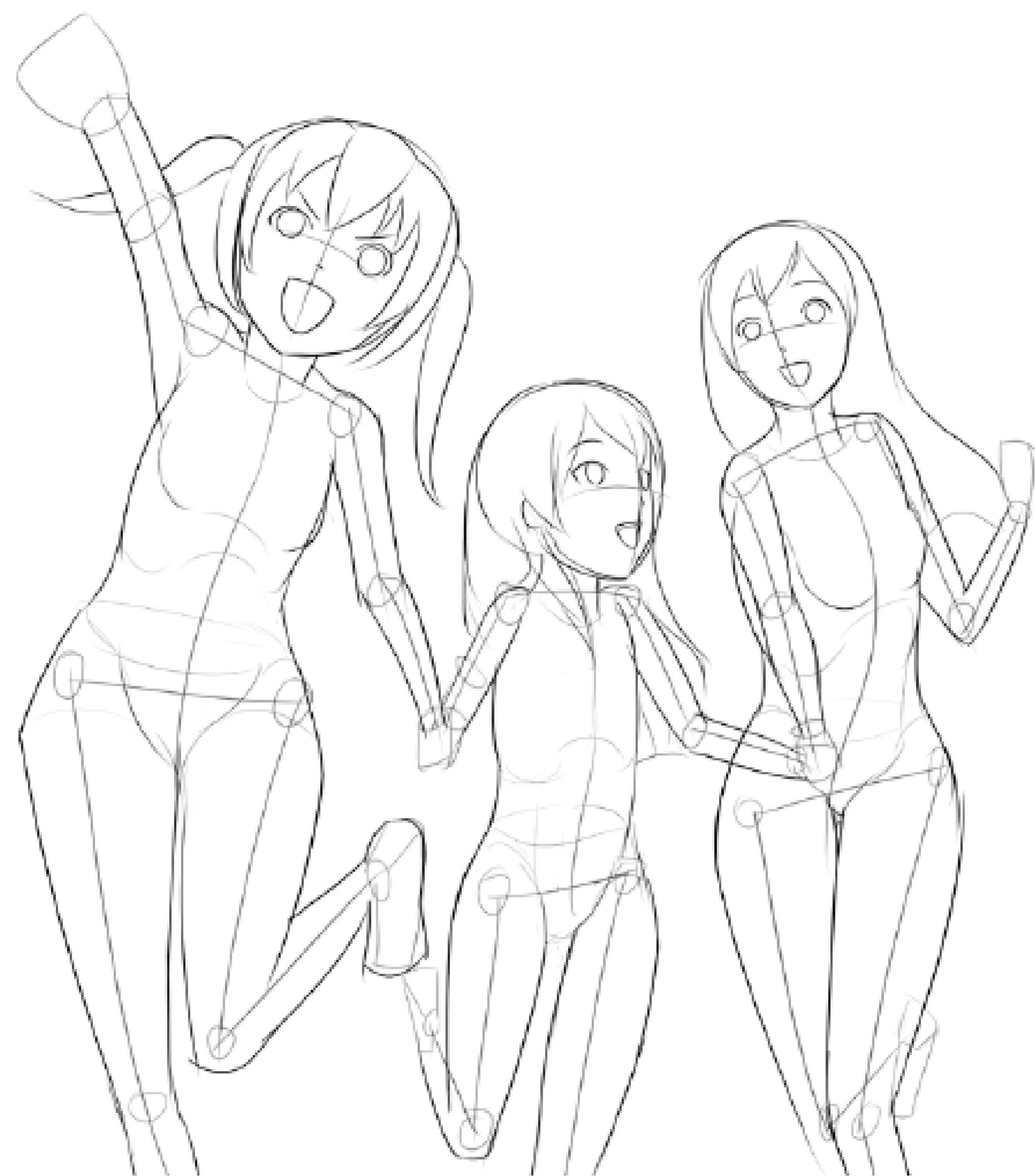
4 依次绘制出第二个人物的身体结构，这个人物设定年纪较小，胸部发育不全，所以可以简化。



深入刻画



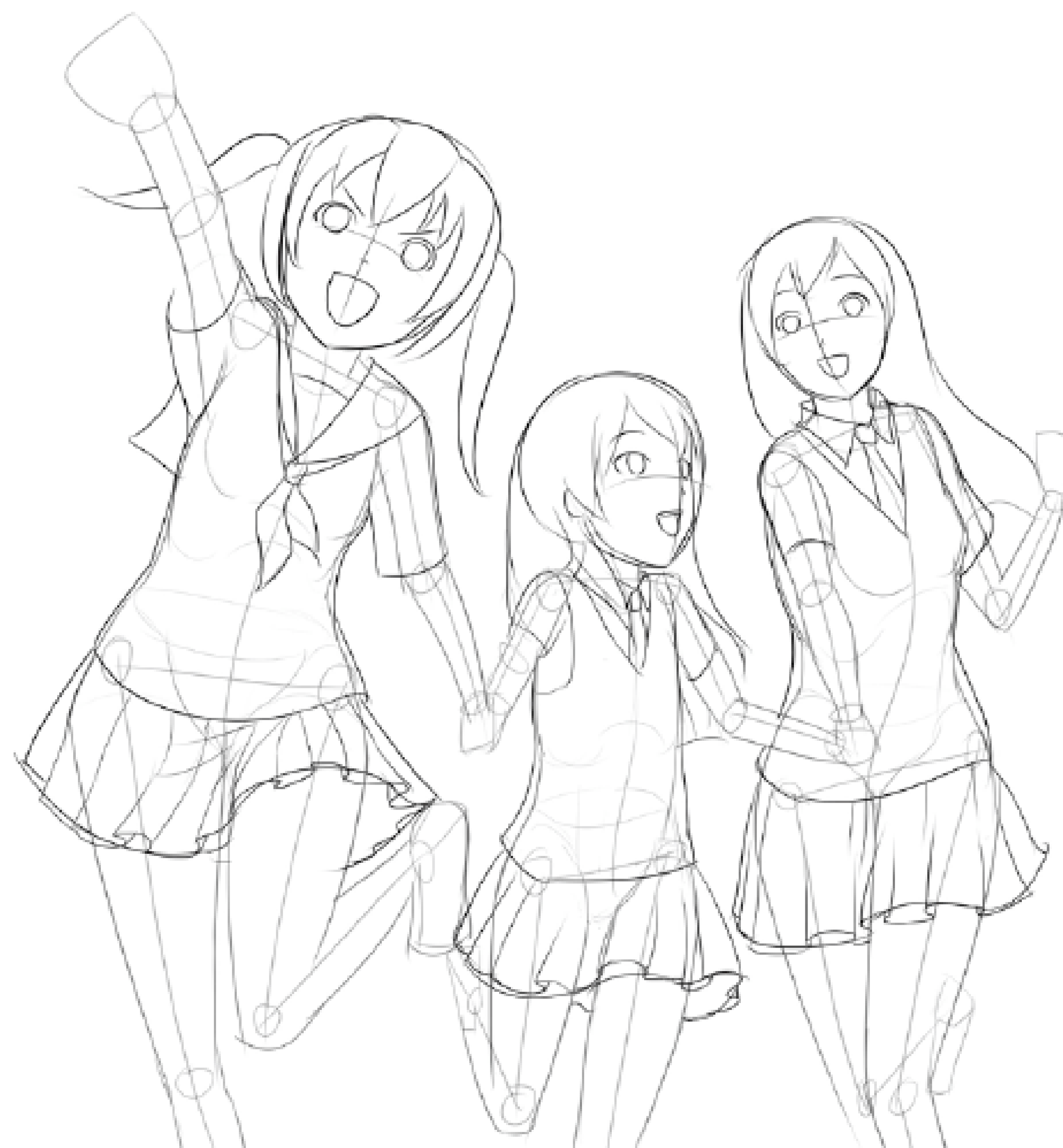
5 画出第三个人物的身体结构，注意要画得准确，这对后面的深入刻画非常重要。



6 给人物添加发型设计，三个人物的发型尽量设计得有所不同，以便使每个人物更具特色。



7 给人物添加上衣的样式，注意衣服的绘制要按照身体结构进行。



8 细化服装设计，给衣服添加细节，使服饰显得更精致。

深入刻画



9 进一步添加细节，给头发添加层次，给衣服添加褶皱，使画面更完善。



10 深入刻画，确定人物身体结构的关系，将手的结构详细绘制出来，给鞋子添加细节。



11 从头部开始描绘线稿，注意根据头发的层次变化，线条粗细也要有所变化。



12 继续服装线稿的清理，注意对草图线稿要有所取舍，将服装画准确。

画面完善





13 将腿部线稿描绘出来之后，去掉草图，观察整体效果，适当修饰线稿。



14 完善线稿，将服装褶皱添上，适当加入一点花纹设计，使画面更精致。

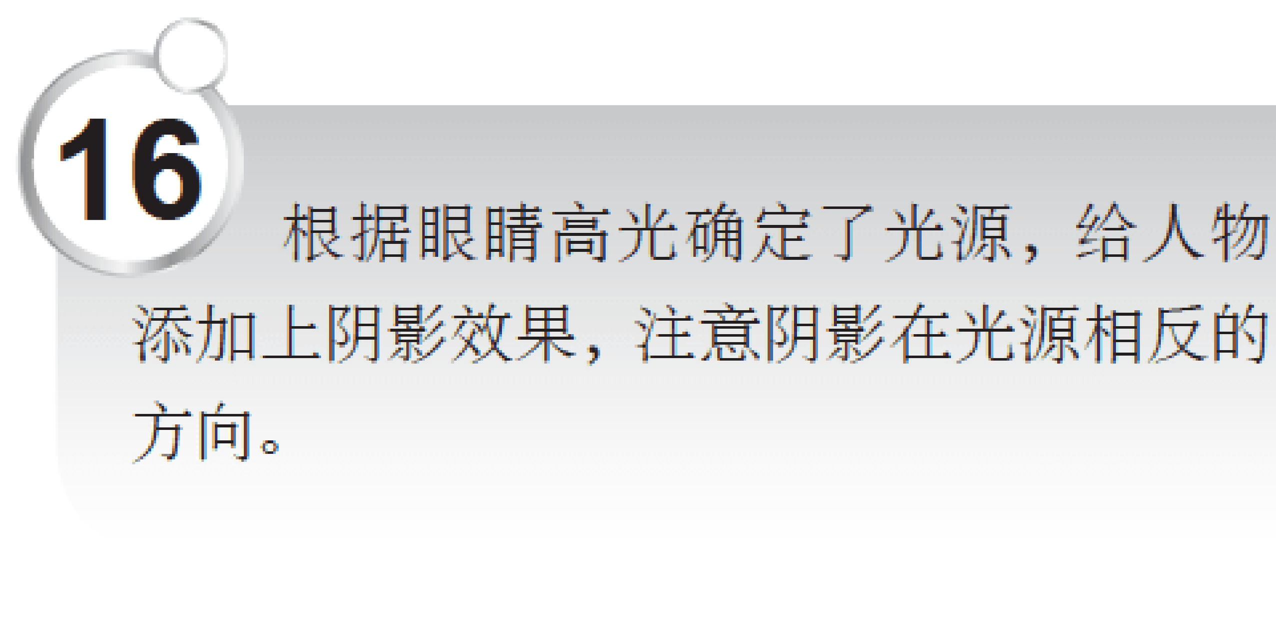






15 精细地画出人物的眼睛，要使人物有神，就要注意眼睛高光和反光的添加。

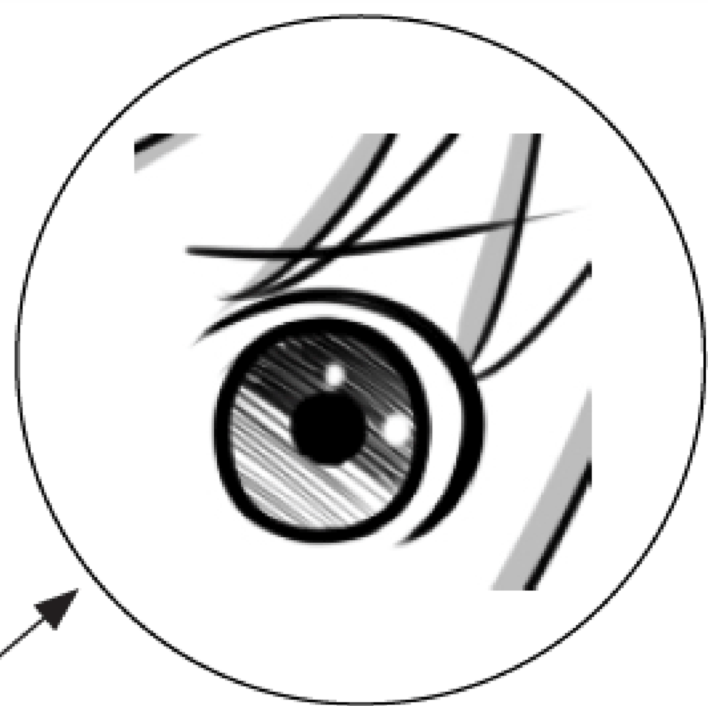




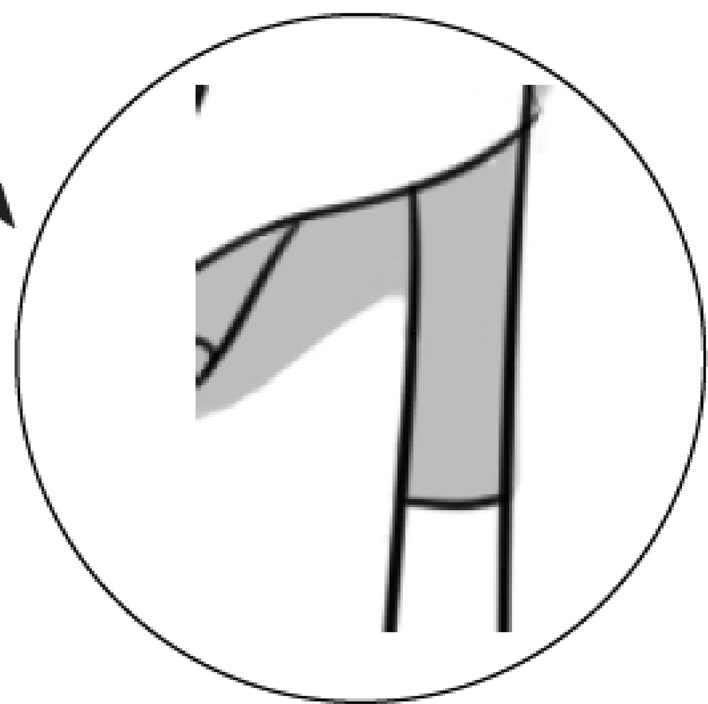
16 根据眼睛高光确定了光源，给人物添加上阴影效果，注意阴影在光源相反的方向。



17 给人物加点腮红效果，最终效果图完成。3人构图能很好地体现出人物之间的空间透视关系，三个少女手拉手向前奔跑，既能很好地体现3人之间的联系，又能让人感受到她们的青春活力。



画眼睛时注意上深下浅，这样才能表现出眼睛通透的质感。

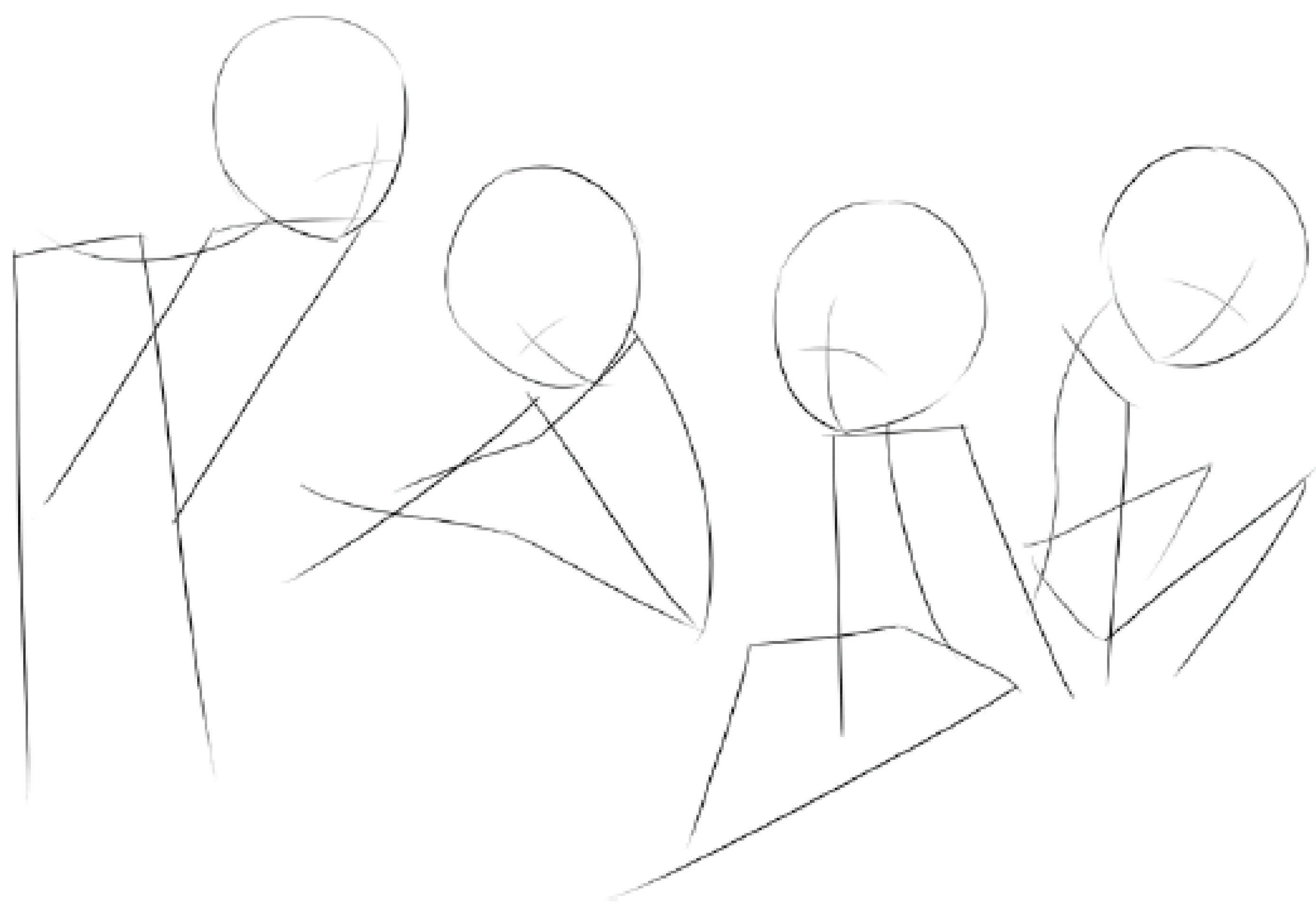


由于裙子掀起，所以要画出裙底，这样裙子才不会看起来是单薄地贴上去的。



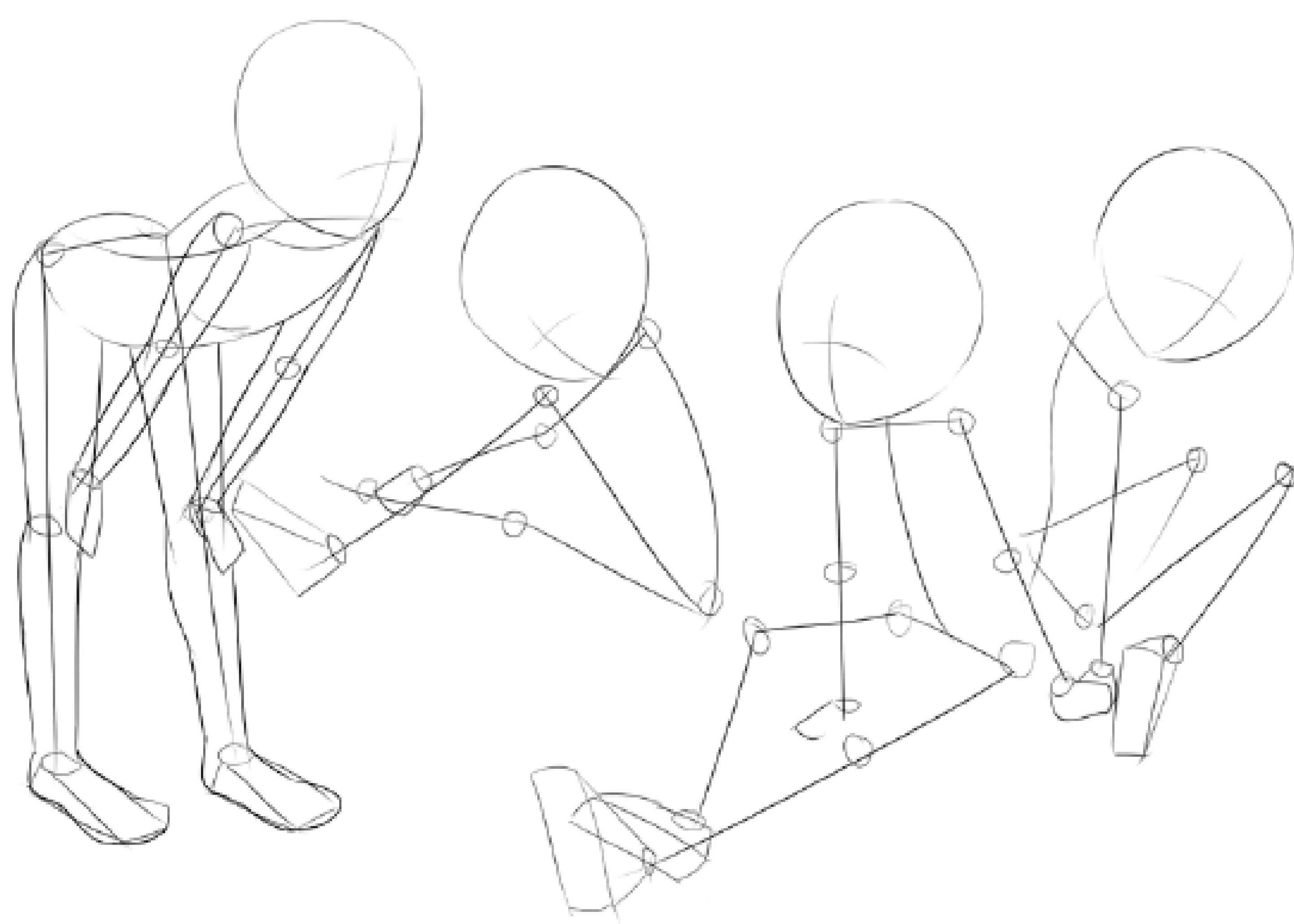
10.2.3　实战——4人构图设计

绘制草图



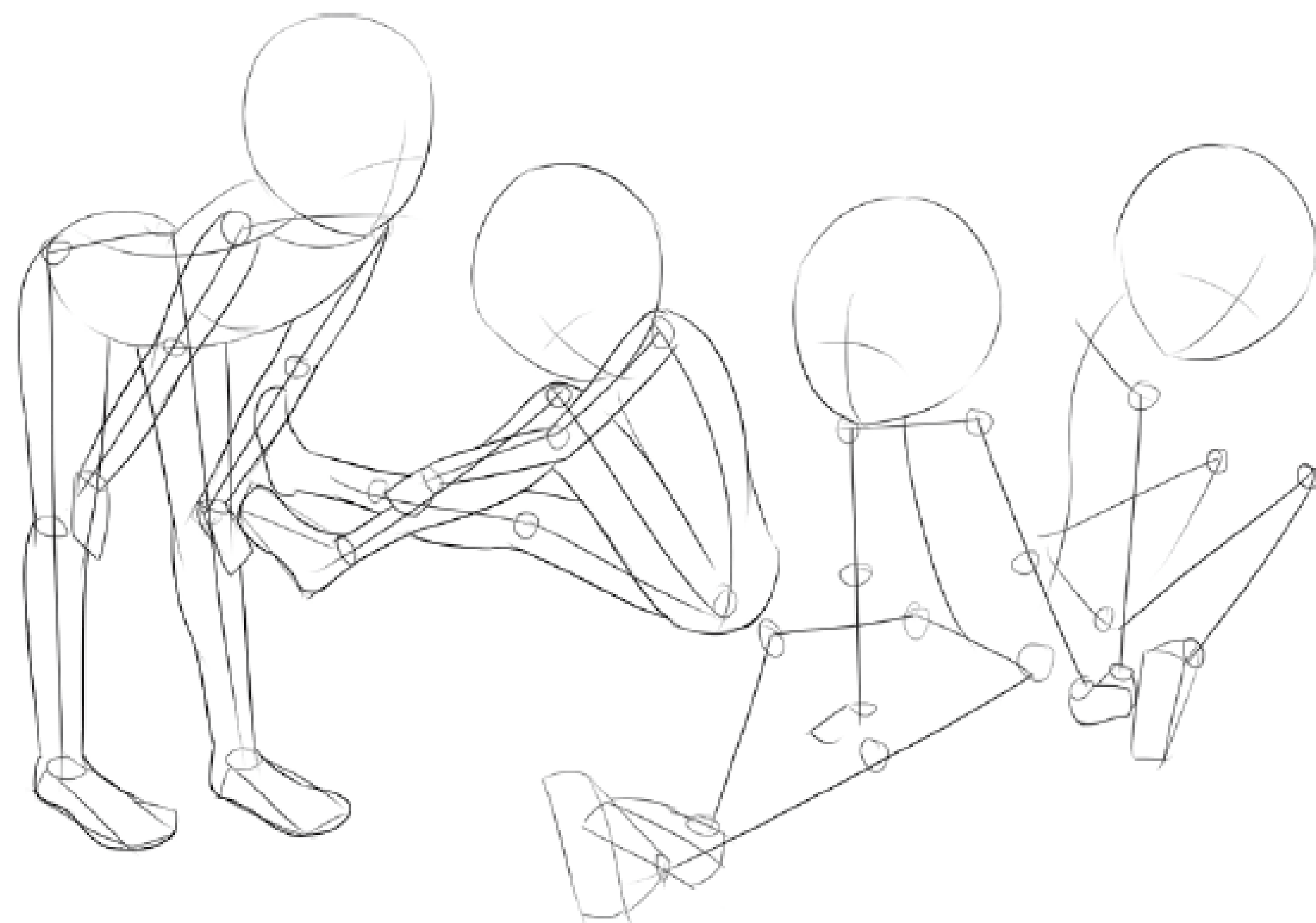
1 利用线条勾勒出4个人物的大致形态，动作上要有变化，使画面更加生动。

2 画出人体骨结点，将手和脚用简单的形体概括出来，确定一个大致的状态。

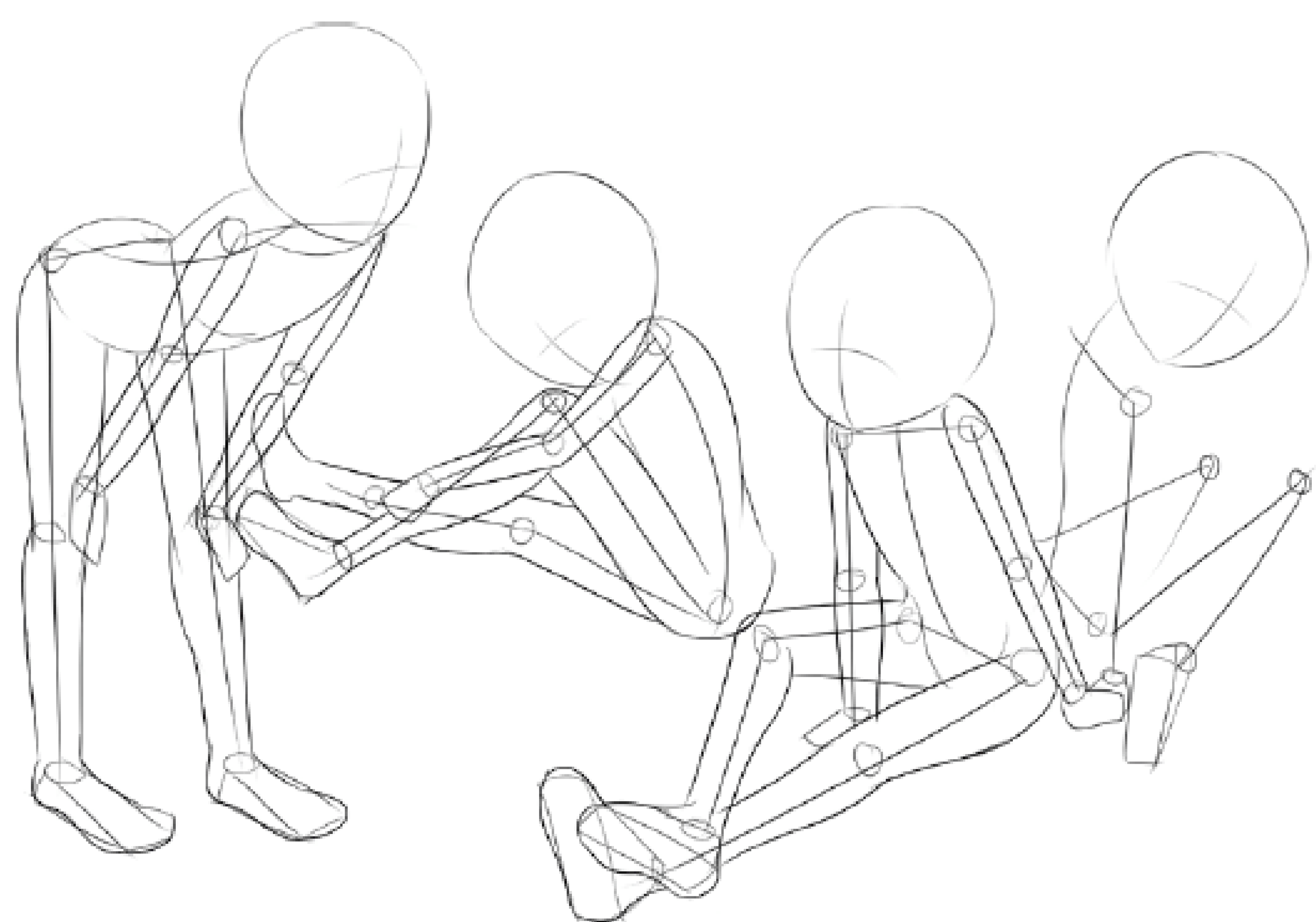


3 根据人物的动态线绘制出第一个人物的身体结构。

4 继续画出第二个人物身体结构，大胆地表现出穿插关系。



深入刻画

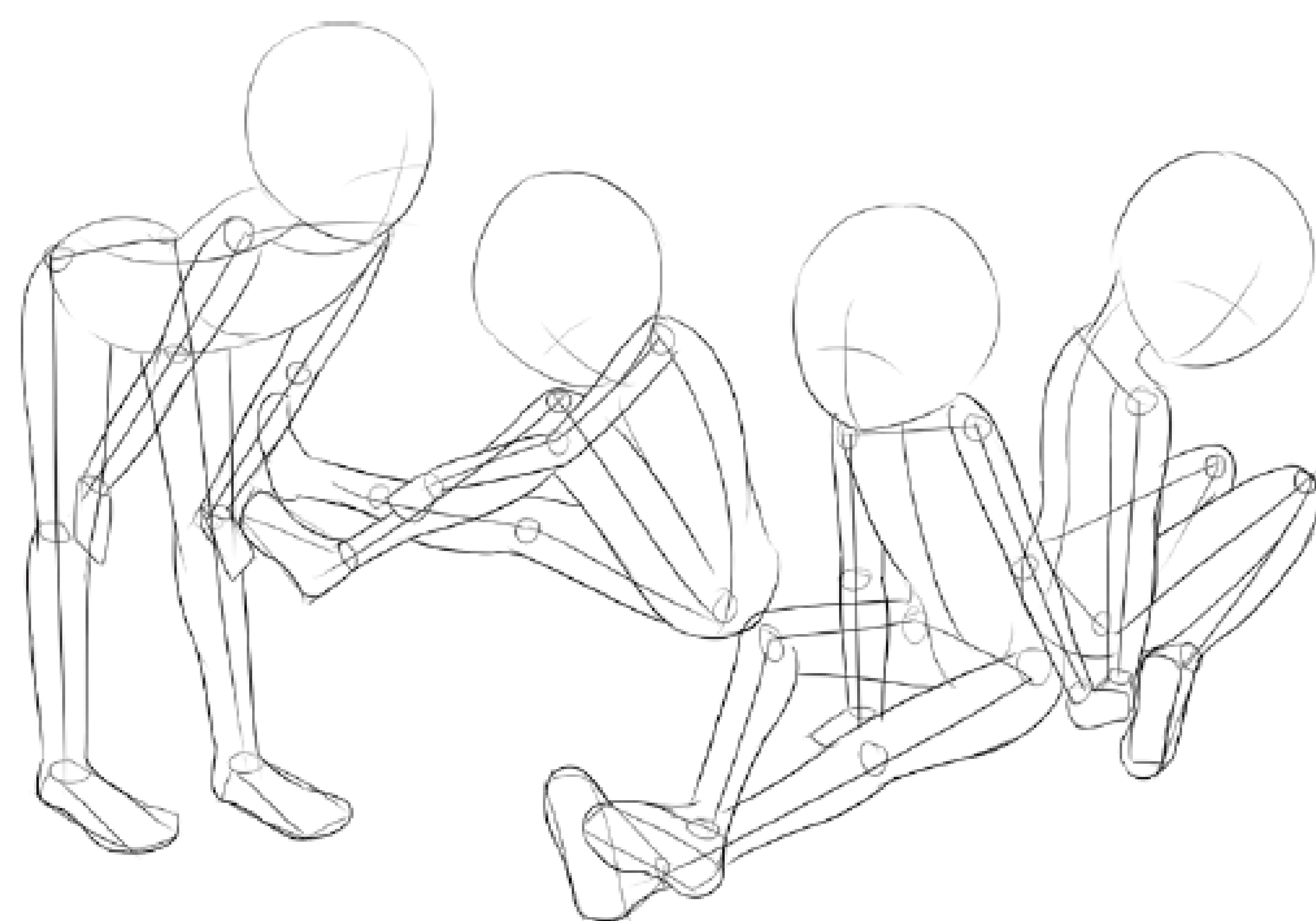


5 画出第三个人物结构，注意人物脚的交叠关系。



6 画出第四个人的身体结构，身体结构要画准确。



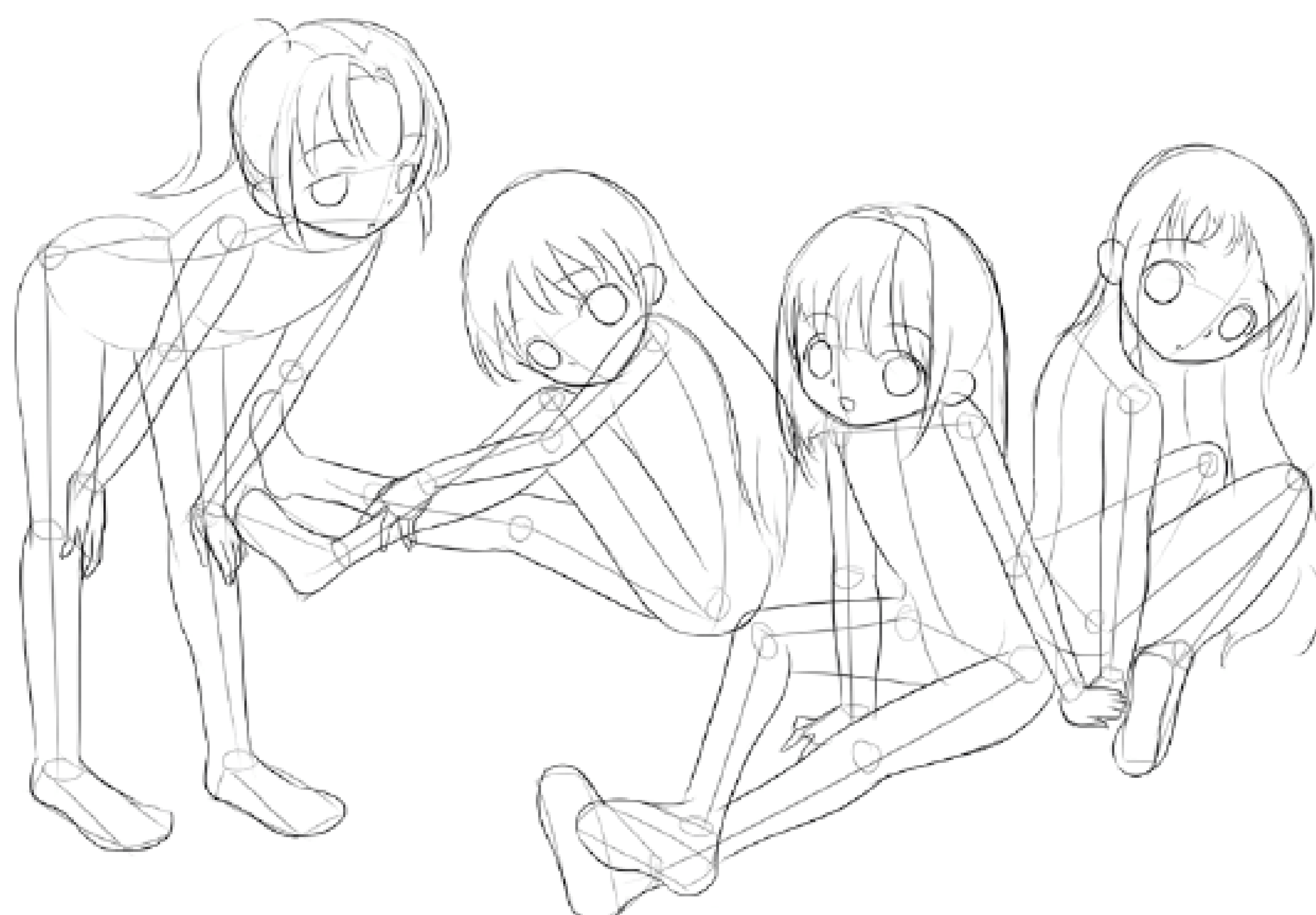


7 绘制人物的头部和五官结构，确定面部表情，画出手部结构。



8 给人物添加发型设计，多变的发型会使人物特点更加突出。





整理画面





9 给人物添加服装，给四个少女添加相似的服装，使画面更统一。

10 给服装添加细节，增加褶皱，给人物添加发饰，使画面更精致。





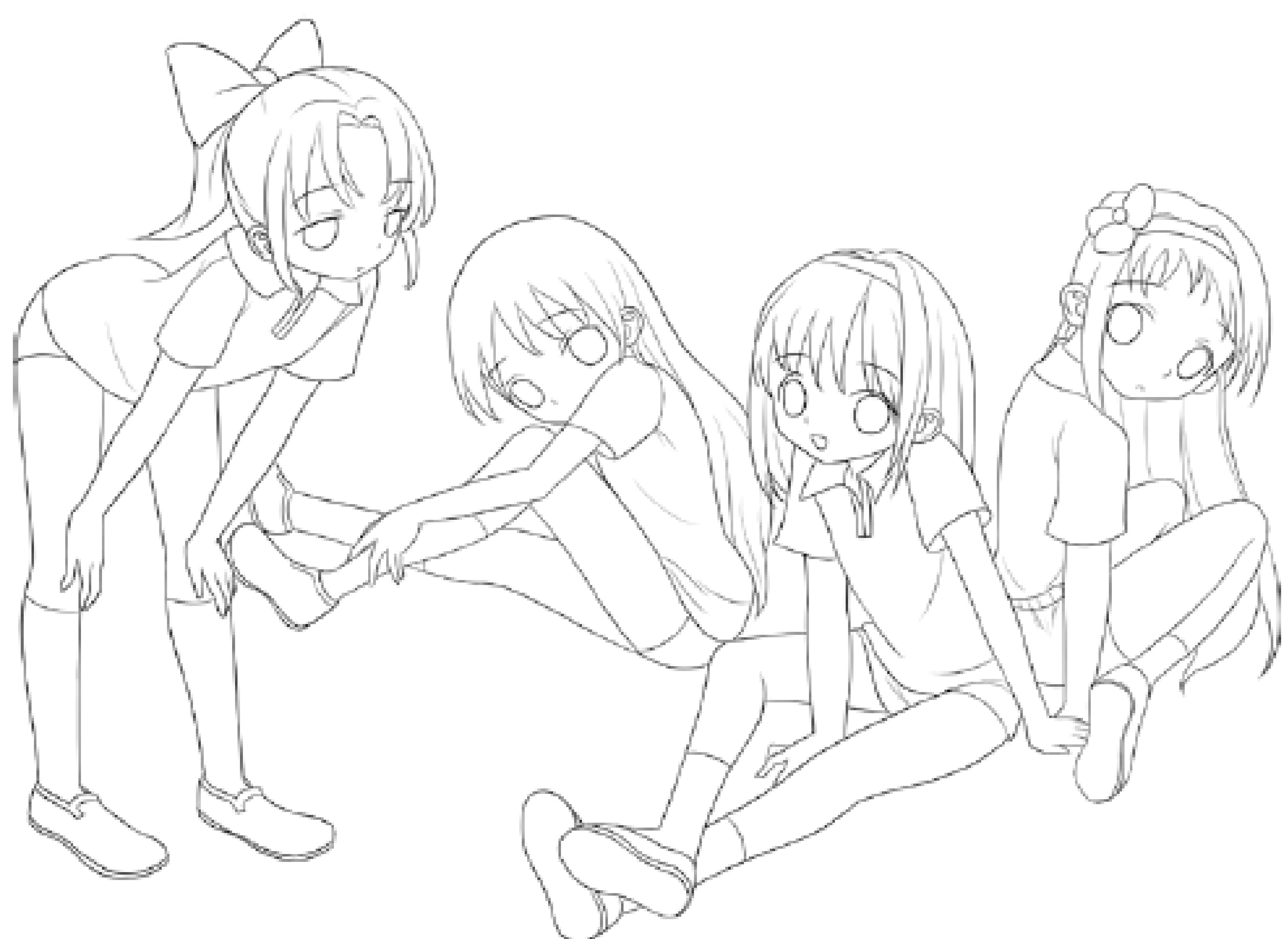




11 将属于画面前方的两个人物的线稿绘制出来，要保持线稿的流畅自然。

12 继续将后方两个人物的线稿画出来，去掉草图，完善线稿绘制。

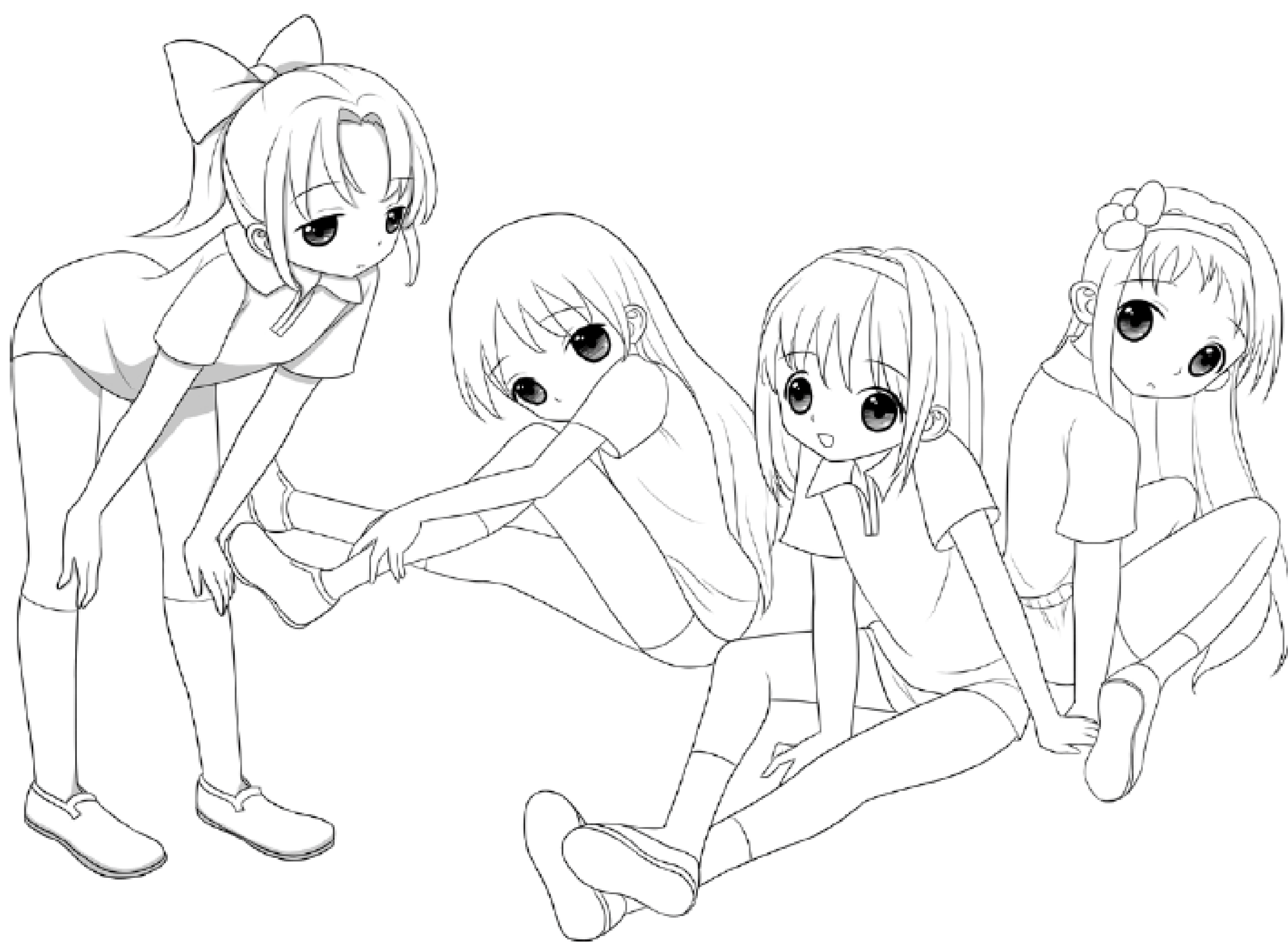




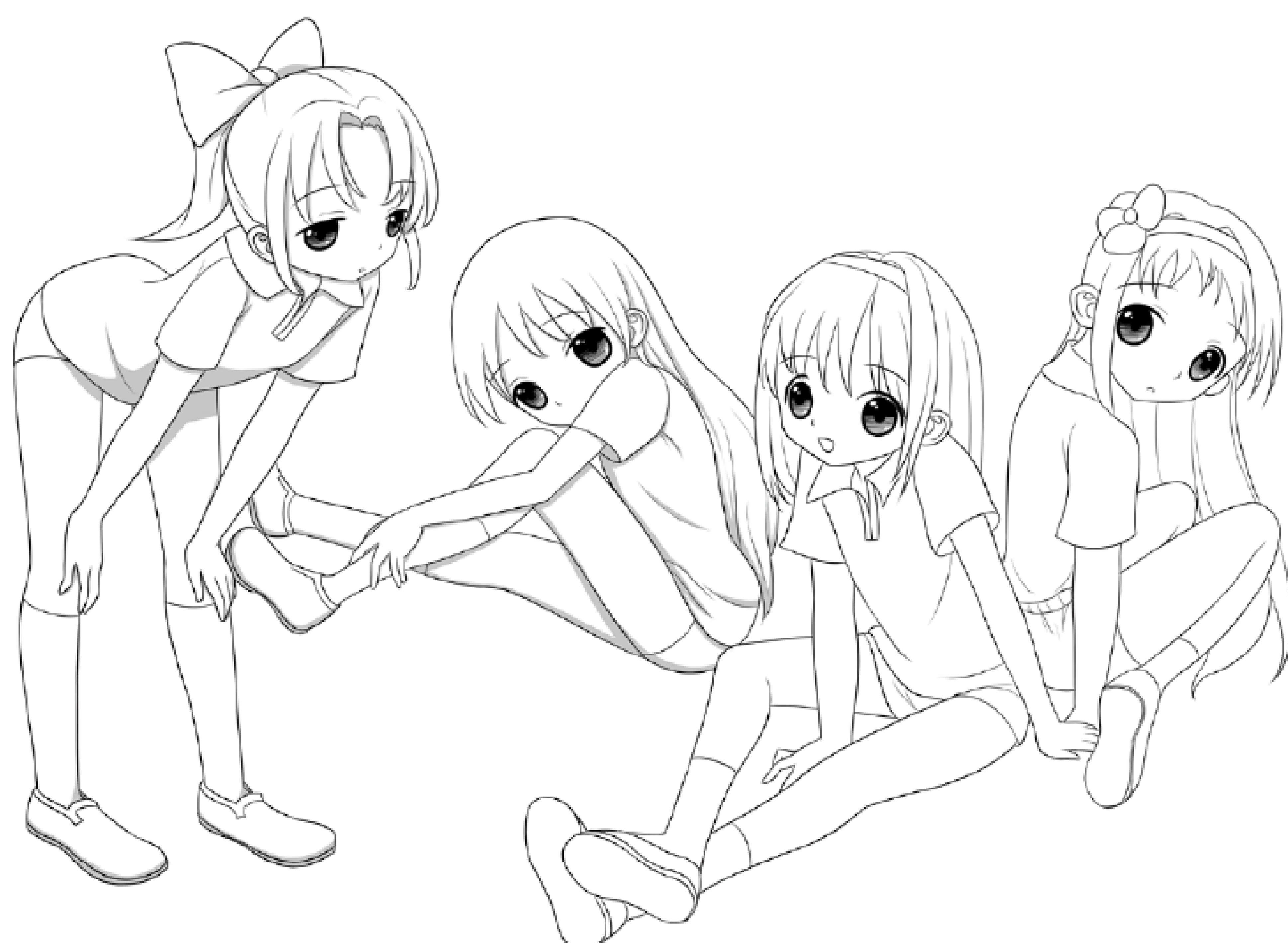
画面完善



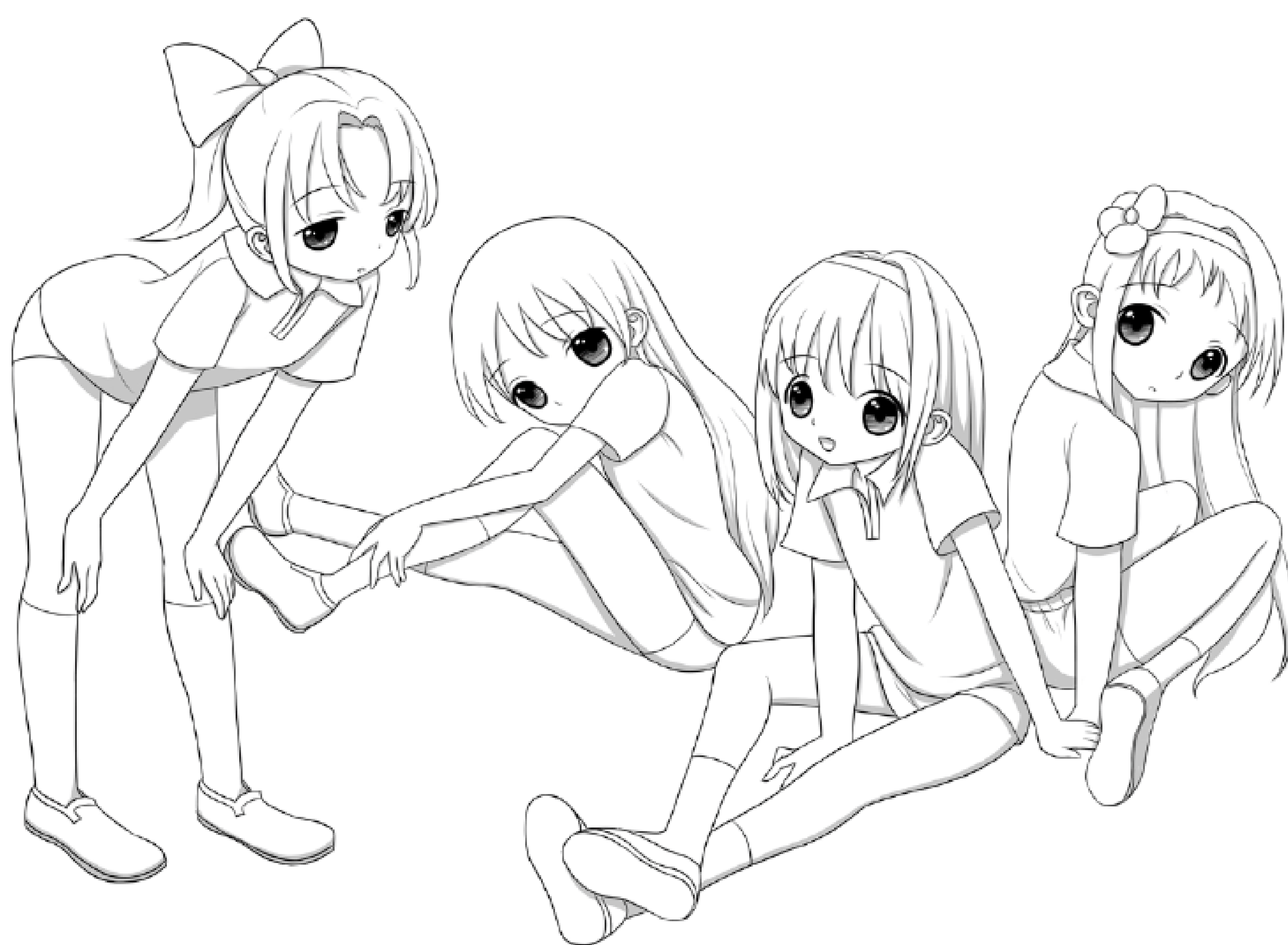
13 将人物的眼睛详细绘制出来，眼睛能使人物具有神韵，让角色“活”起来。



14 根据给眼睛设定的高光位置来给人物添加阴影，要逐个绘制，以便保持角色整体性，减少出错。



15 接着画第二个人物的阴影，注意画美少女时，阴影不宜过重。



16 将剩下两个人物的阴影也依次绘制出来，注意保持阴影方向的一致性。

17 做最后的调整，4个姿态各异的美少女绘制完成。绘制时，要注意安排好4人的前后关系，4人神态或动作之间要有一定的联系，才能使画面更加协调。

阴影主要集中在与眼睛高光相反的方向，而且会有层次变化。

两只鞋子之间的距离会影响到阴影面积的大小，距离近阴影少，距离远阴影多。

第11章

百变美少女上色技法

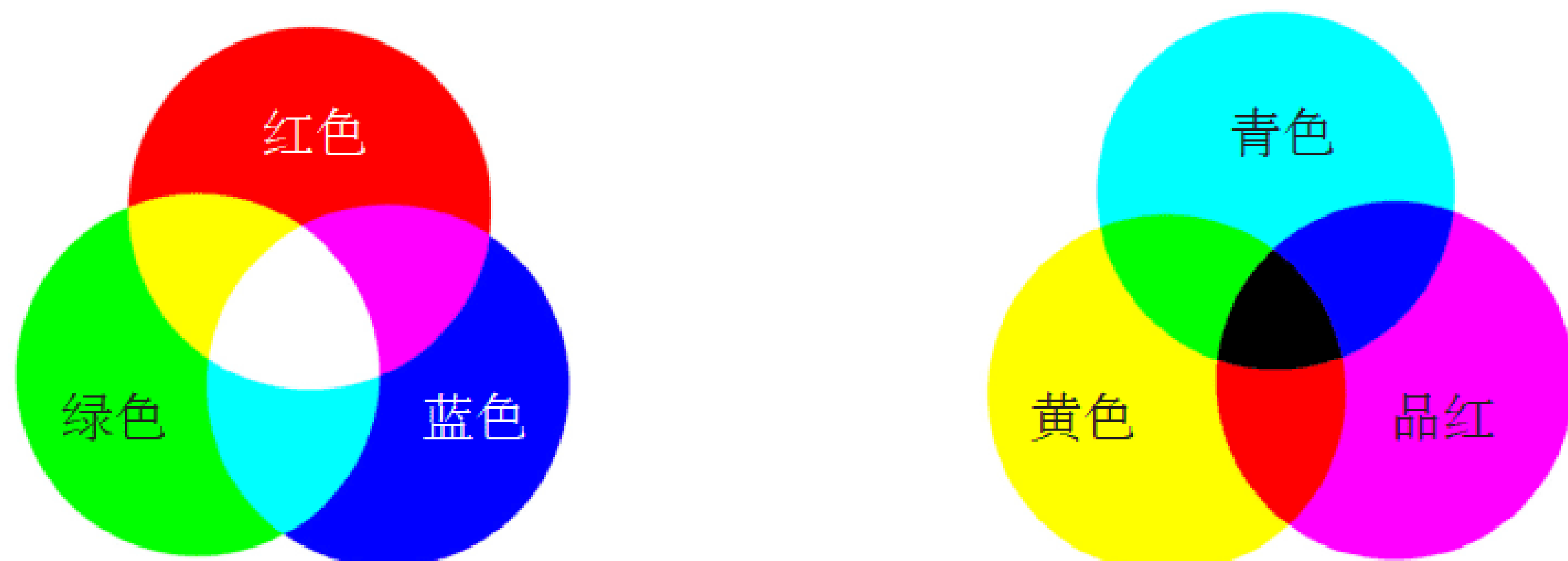


通过对人物的上色，能有效地提升人物的表现效果，会使画面看起来更加丰富，使人物看起来也更加有魅力。本章前面的内容讲解的是上色技法基础知识，主要讲解的是色彩的属性，只有掌握了色彩的基础知识，才能画出漂亮的作品来。本章在后面的内容中，通过3个漫画人物上色的案例，全程图解美少女人物上色的过程，主要使用SAI软件进行上色演示，其中会用到Photoshop进行辅助上色，通过这三个案例使读者可以熟练掌握本章内容，举一反三，绘制出更多、更漂亮的漫画上色人物。

11.1 色彩基础

了解色彩的基本原理可以绘制出更加漂亮且丰富的漫画，所以先要了解什么是三原色，什么是色相。下面我们就来了解有关色彩的一些基础知识。要了解色彩，首先要了解颜料调配的规律。红色、黄色和蓝色是颜料中最基本的三种颜色，在色彩上称为三原色。三原色中不同比例的混合可以调配出我们想要的各种不同色彩。而其他的色彩是无法调配出原色的。

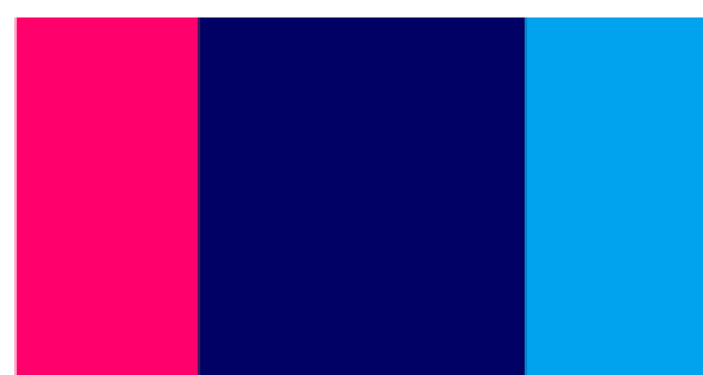
11.1.1 三原色

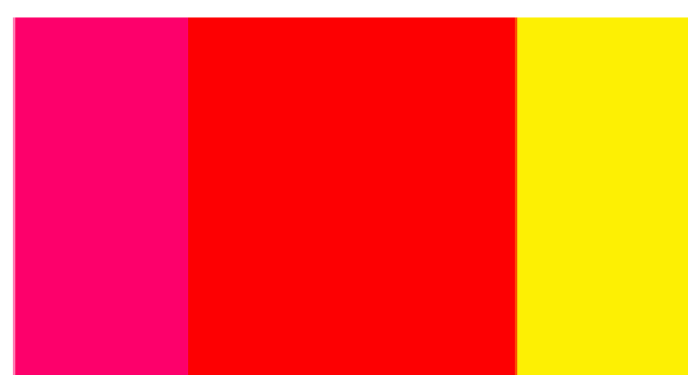


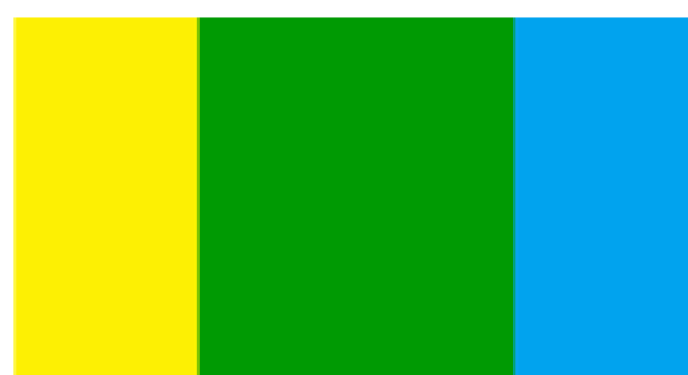
光的三原色是以RGB表示，由红、绿、蓝3种颜色的英文单词首字母而来，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色，强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色是以CMY表示的，由青色、品红、黄色的英文单词首字母而来，是印刷色彩中常用的三原色。在颜色的使用过程中会添加黑色，黑色以字母K表示，在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。

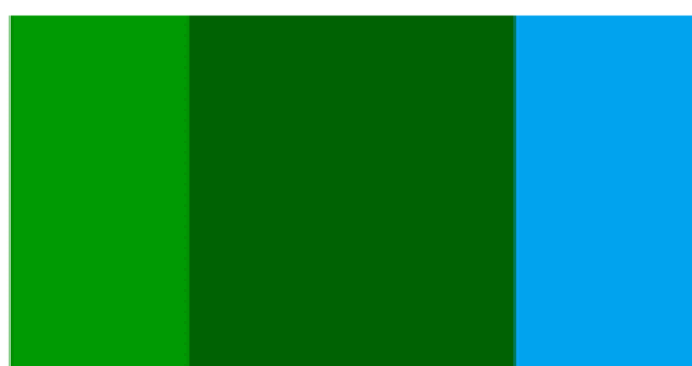
三原色中任何两种原色作等量混合调出的颜色，叫间色。如果两个原色在混合时分量不等，又可产生出种种不同的颜色。

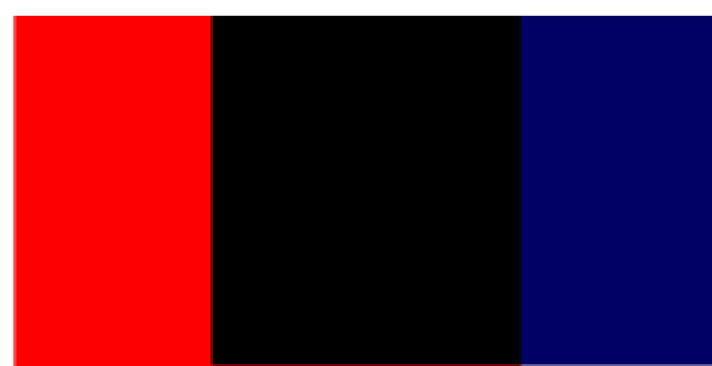

原色红+蓝＝紫


原色红+黄＝橙


原色黄+蓝＝绿

任何两种间色或一个原色与一个间色混合调出的颜色，我们叫它第三次色，亦称复色。


间色绿+原色蓝＝中绿


间色红+间色蓝＝黑


原色蓝+不等量红＝蓝灰

因为混合时各种颜色比例的不同和颜色深浅的变化使复色多种多样。复色应用很广，掌握复色的变化，就能使画面色彩丰富。



11.1.2　补色和同色



补色称互补色，而余色亦称强度比色，就是两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。在色环中，不仅红与黑是补色关系，一切在对角线90°以内包括的色，比如黄绿、绿、蓝绿三色，都能够与红色构成补色关系。

一种特定的色彩只有一种补色，有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉，然而倘若补色以高纯度、高明度、等面积搭配，会产生比对比色组更强烈的刺激性，使人的视觉感到疲劳而无法接受。

同色即是由一种渐变得来的相近的一系列颜色。





用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉，但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花和乱。



同色调的画面和补色调正好相反，同色调的画面会显得很柔和，并且让画面显得很唯美梦幻，但如果色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。

11.1.3　冷暖色调

冷暖是色彩的精华，它可以最细致地表现出色彩变化。要用色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比。任何画面都有冷暖对比，一副画面中无论哪种色彩对比都可以说是冷暖对比的特殊形式。通过对比冷的更显冷，暖的更显暖，画面的色彩层次也就拉开了。要想使某一暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它。

运用冷暖色对比，也要有主次之分，并以明度纯度的不同加以调节。但色彩的冷暖不是绝对的，而是相对比较而言的。因为色彩不是孤立的，要在色彩的相互关系中才能准确地表现出对象。也可以说，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖，无所谓正确与否了。

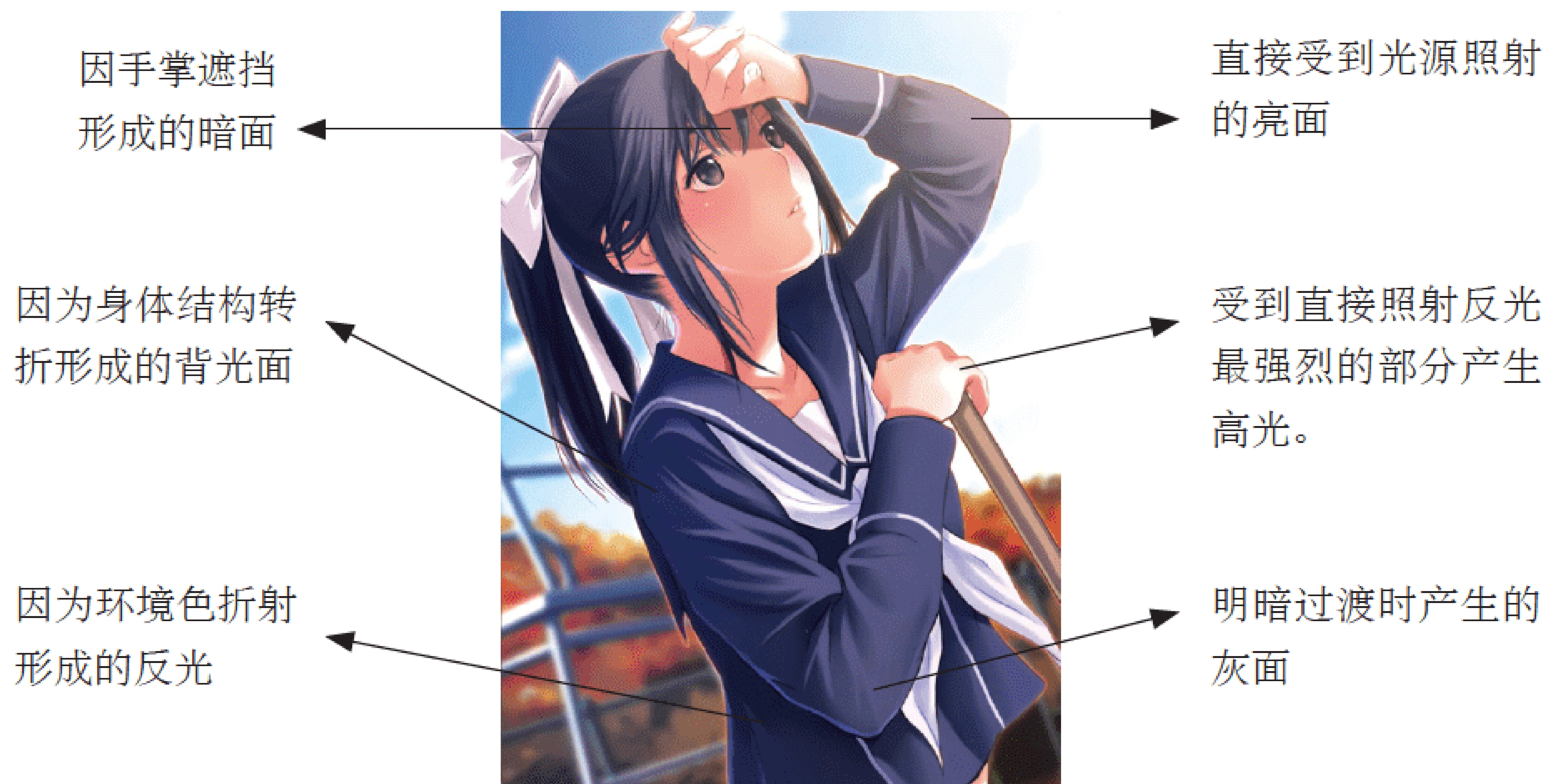
如果一副画面没有对比，就会失去表现力。因为，颜料色总比不上自然界色彩那么鲜艳，与自然色彩有着很大的差距，我们不能为了表现鲜明的对象，处处都把最鲜艳的颜色涂上去。只要我们灵活恰当地运用色彩对比，突出主要部分，减弱次要部分，就可以达到用色少而色彩丰富的艺术效果。但乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主，杂乱无章。





11.1.4　了解光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，因为物体本身的色彩是因为光源、环境所呈现的，所以了解物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩必须掌握的知识。在光源的照射下，物体会明确地呈现明暗两面，在明暗交接的地方会形成灰面过渡，在暗部会因为环境色出现反光，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。

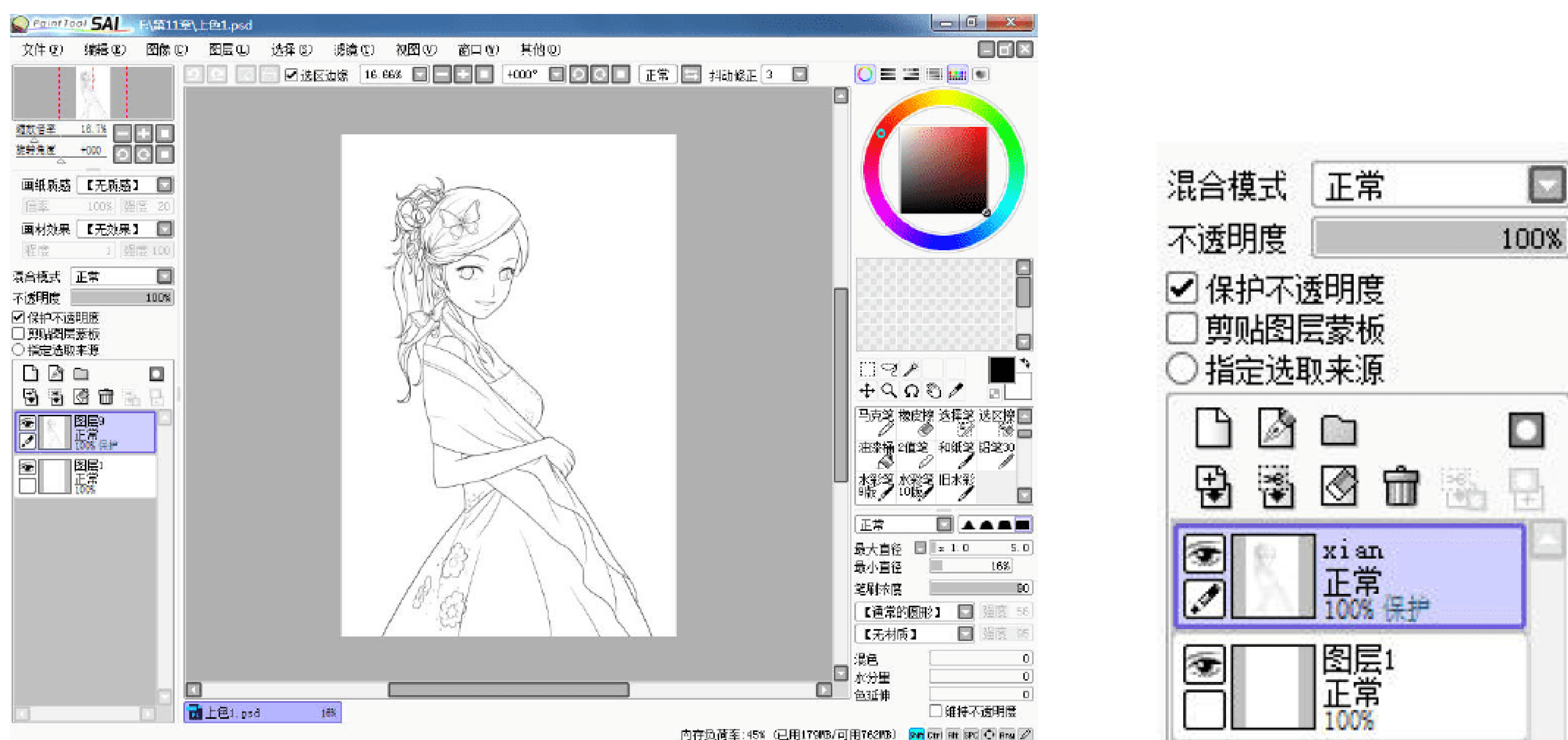




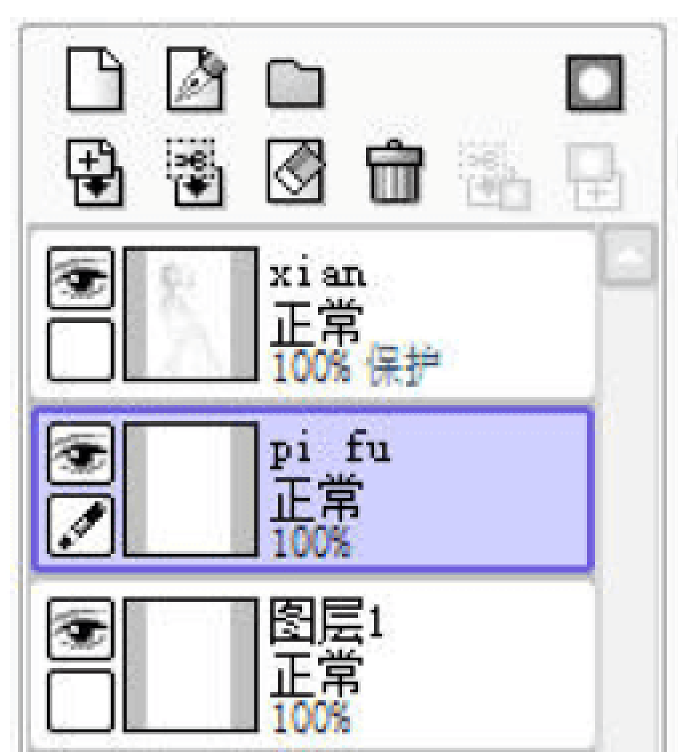
11.2　实战——真人转漫画人物上色

通过人物的上色，会使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。这里采用第1章中所画的“真人转漫画人物”进行上色演示。

11.2.1　平铺底色



1 打开“真人转漫画”图，这里只需要保留线稿图层，勾选【保护不透明度】复选框，将线稿保护起来，以防绘制的过程中不小心破坏线稿。

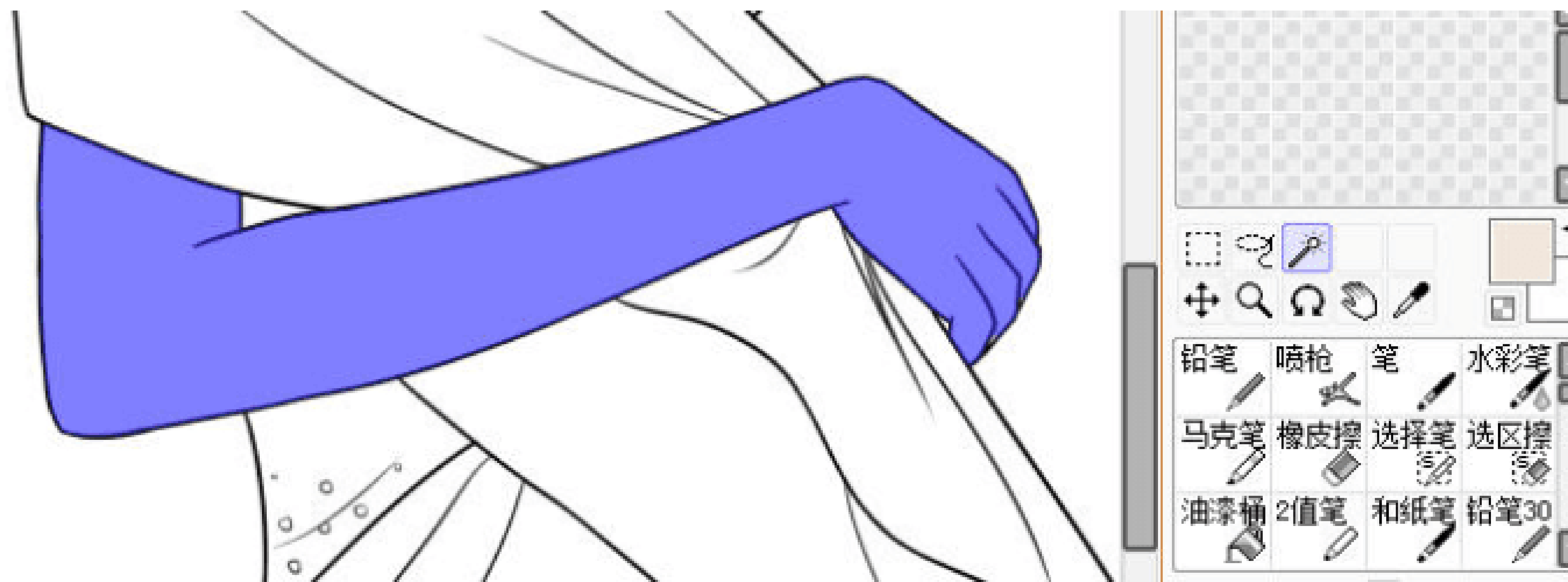




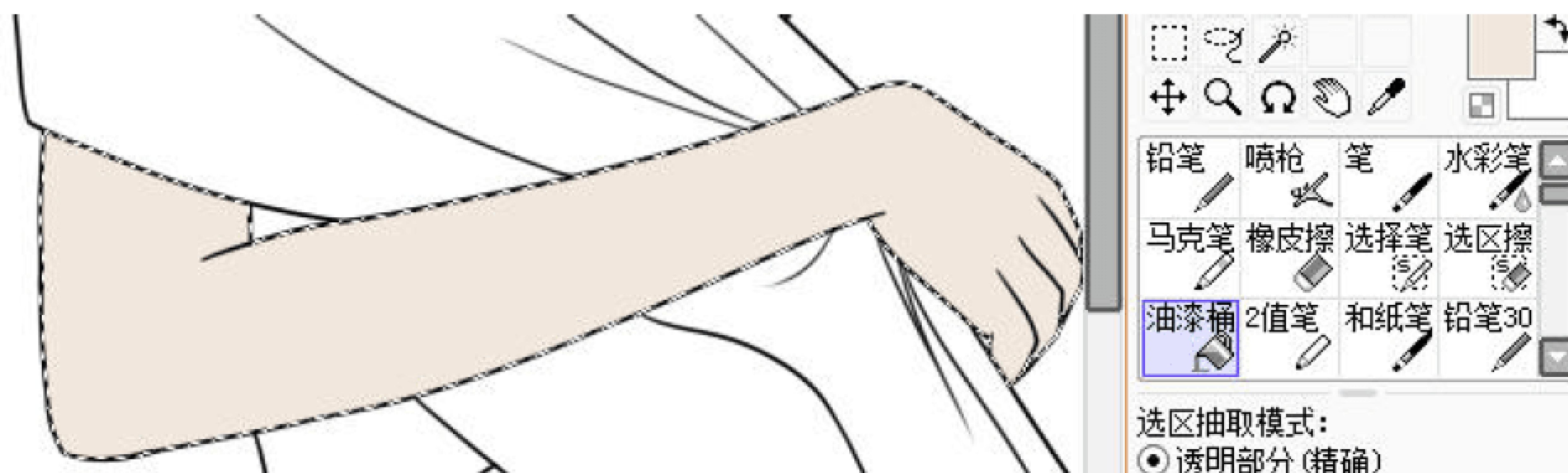


2 在线稿下新建一层，选择偏黄颜色作为皮肤颜色，用【笔】工具进行平涂。

提示：在使用大小可以调节的工具过程中，按住快捷键Ctrl+Alt可以随时调整工具大小。



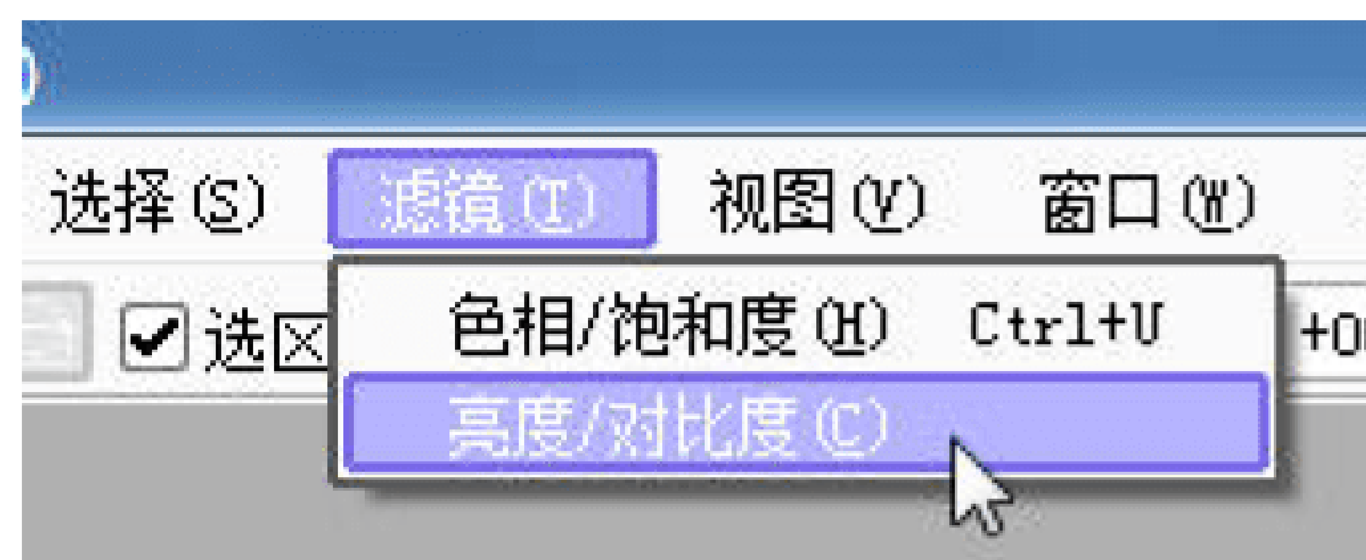
3 在平铺颜色时，还可以用【魔棒】工具将要上色的区域大面积选取出来，注意选择的区域线条必须是闭合的才能选准。



4 切换成【油漆桶】工具，单击选择的区域即能填充颜色。

提示：使用Ctrl+H快捷键可以隐藏选区线，使用Ctrl+D快捷键可以取消选区。





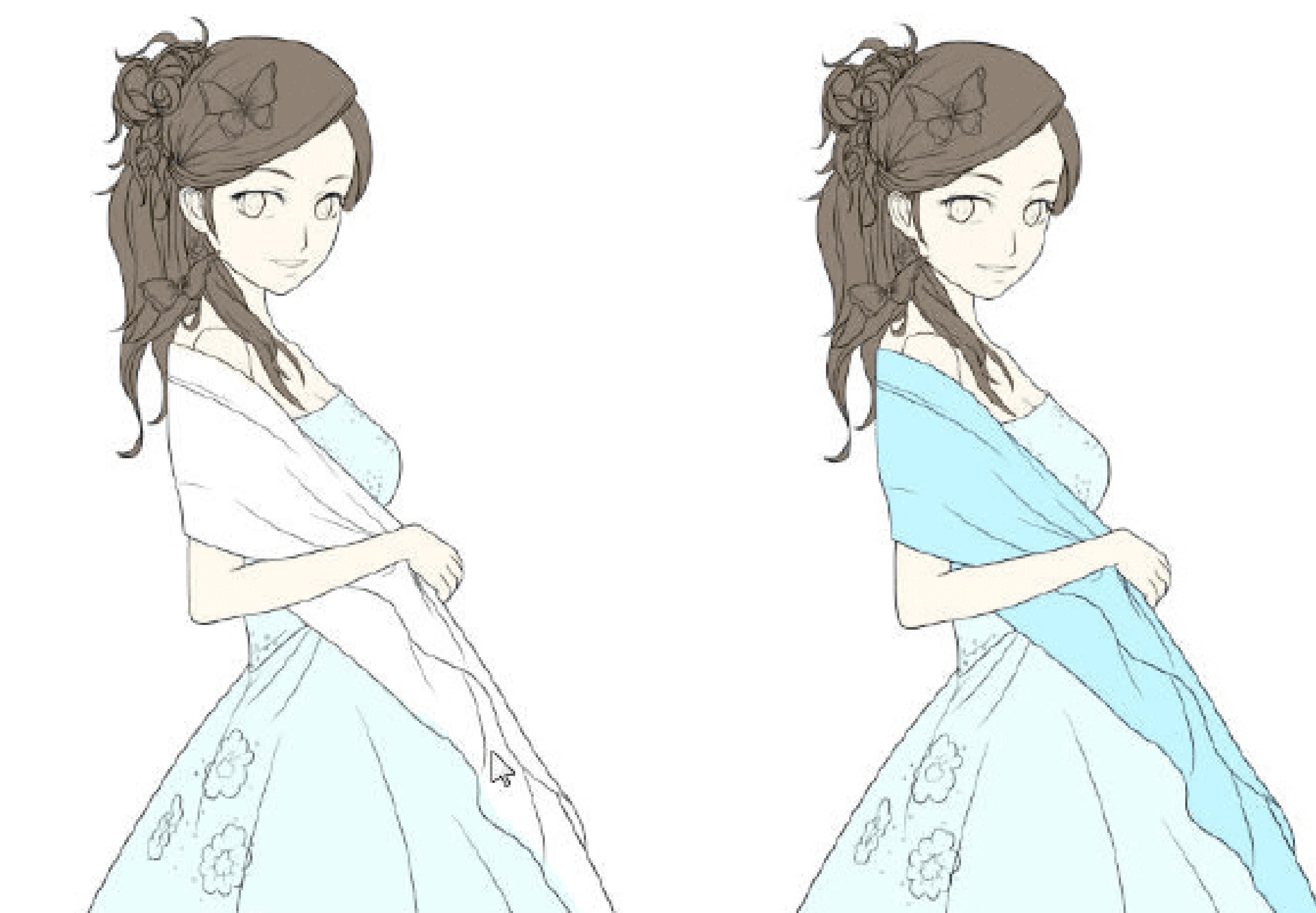
5 观察整体效果，发现皮肤颜色过于暗沉，可以选择【滤镜】中的【亮度/对比度】命令进行调节。

6 增加皮肤【亮度】值为19，可以看到人物皮肤变得白皙。



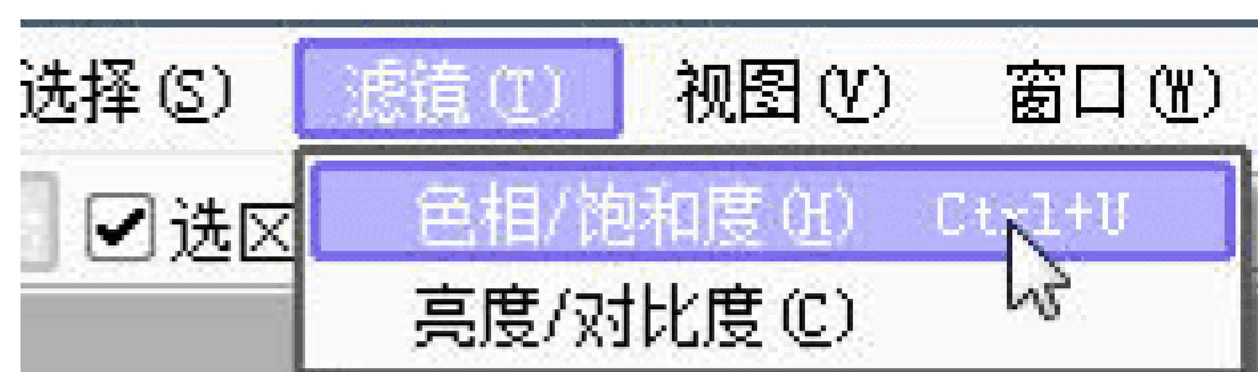








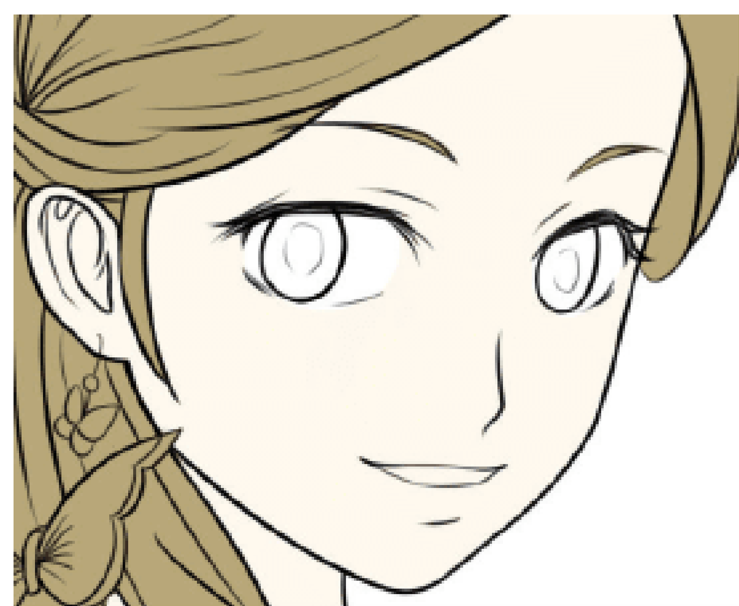
7 在皮肤图层上方依次建立头发和衣服的图层，衣服的图层要按照着装层次来排列，选择浅褐色作为头发的颜色，浅蓝作为衣服的颜色，大体色要选同色系的颜色，使画面更加协调。

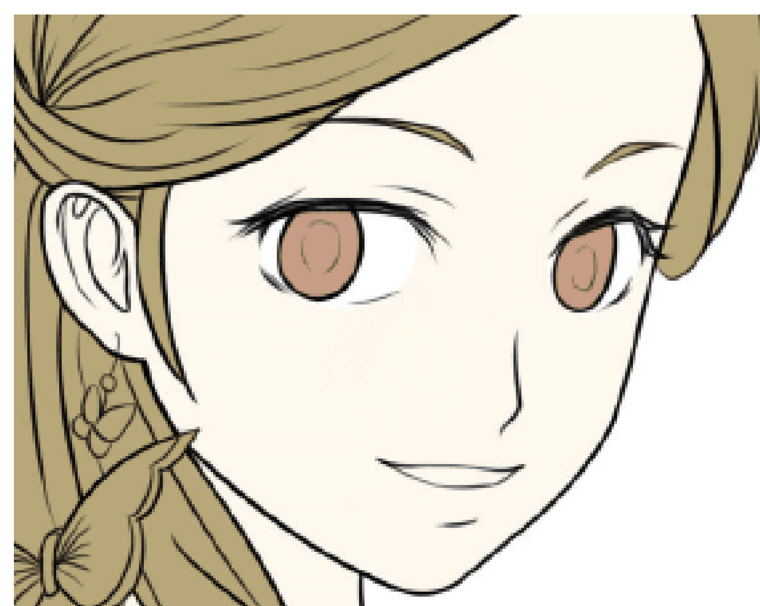




8 大体颜色铺好后，要随时观察整体形象，如果觉得发色不够鲜艳，可以用【滤镜】中的【色相/饱和度】进行调节，调节时可勾选“预览”复选框随时观察整体效果。





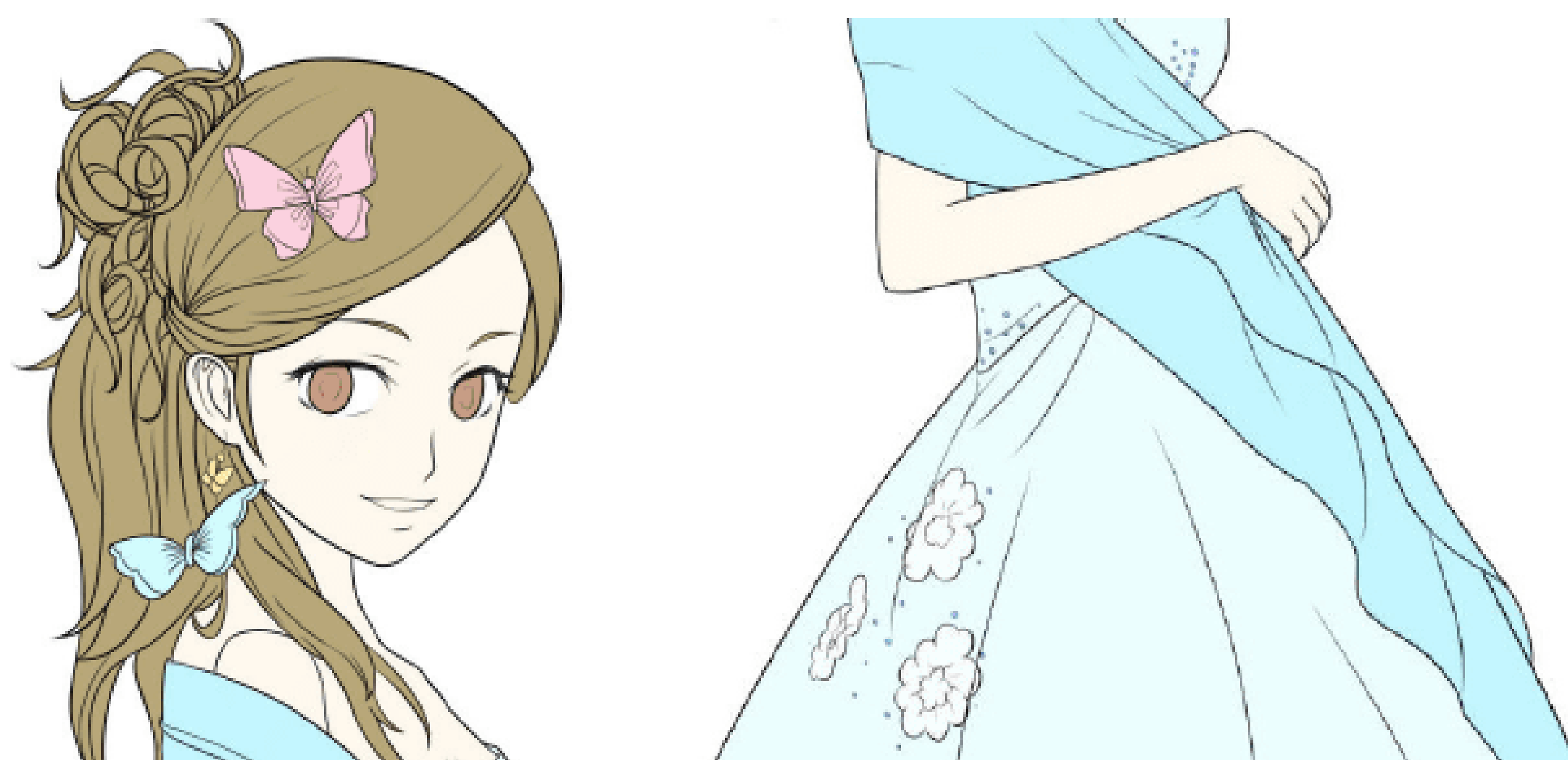


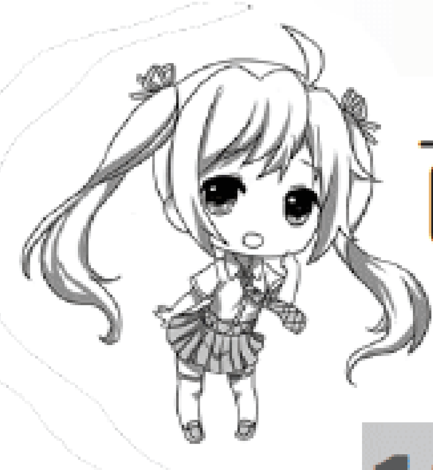


9 新建一个图层给眼睛铺上眼白，在此之上再建一个图层作为眼瞳，这里选择与头发相近的浅褐色作为眼瞳的颜色。

10 继续平铺颜色，小物件的颜色可以在整体色基础上选择间色或补色。

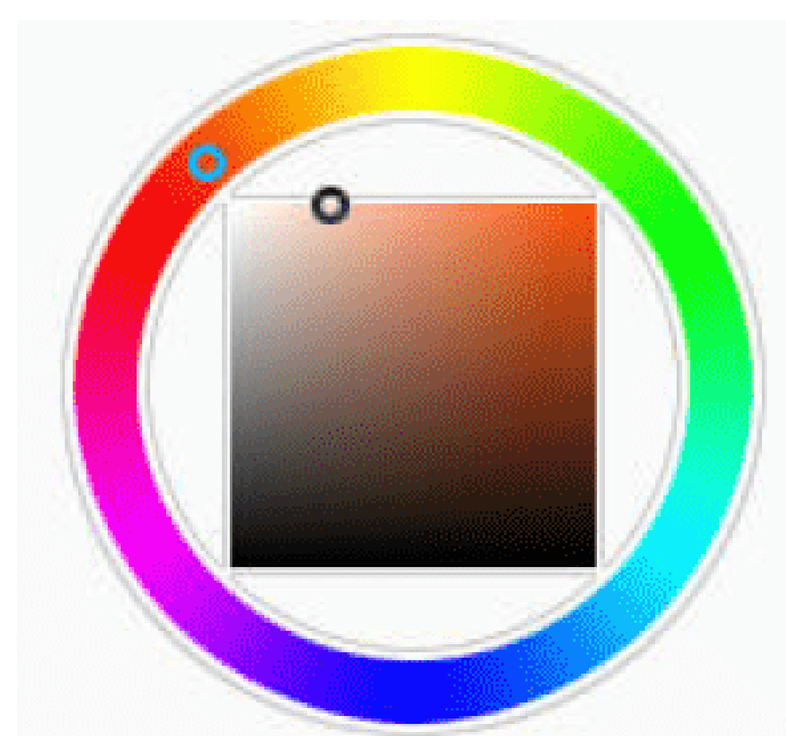


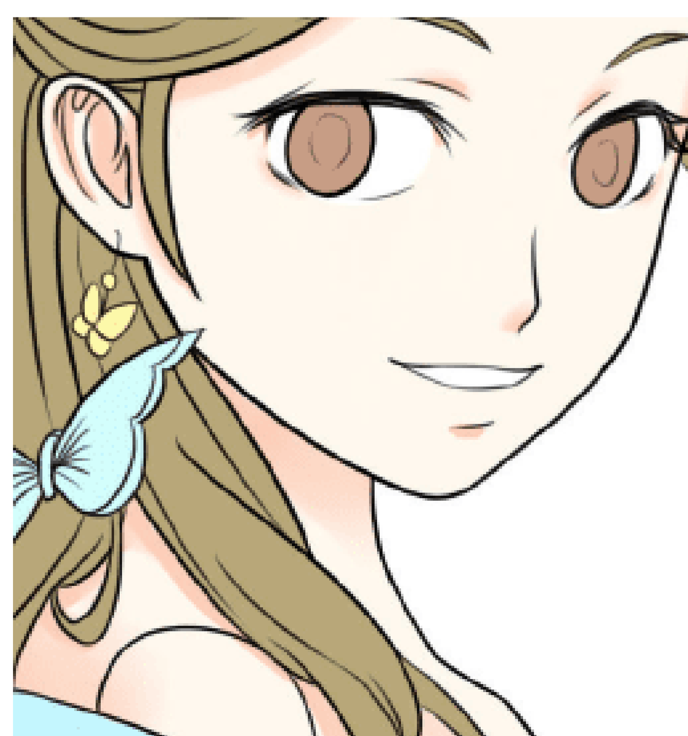




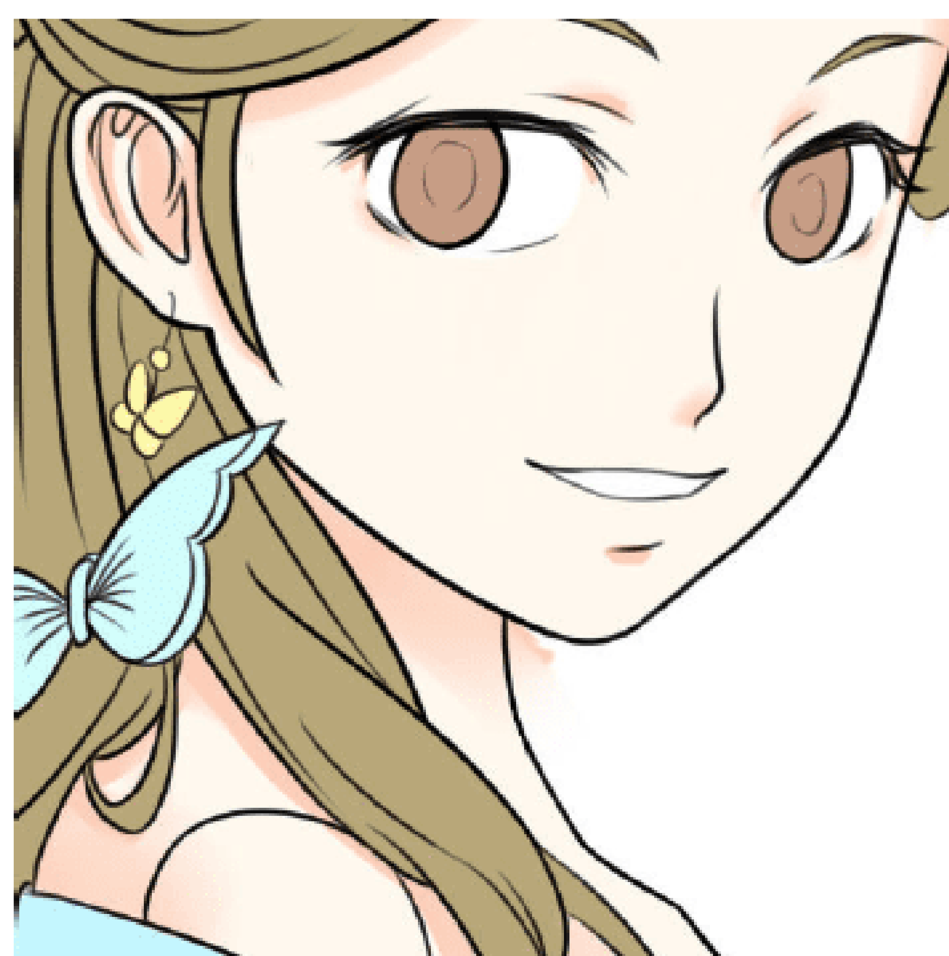
11.2.2 深入刻画

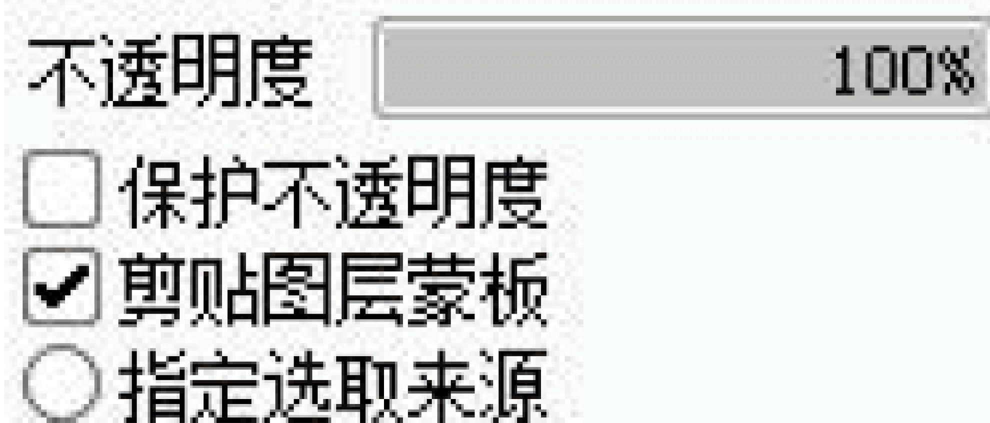


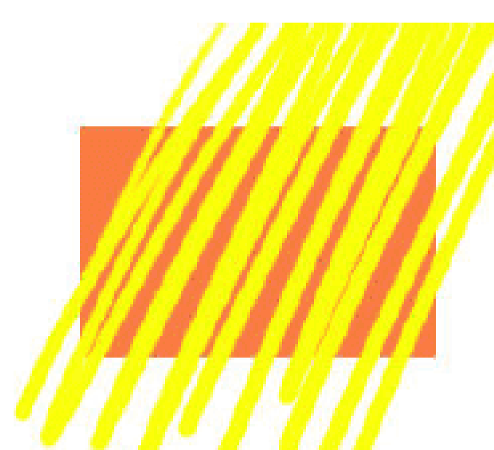




11 选择相应的图层，勾选图层面板中的“剪贴图层蒙板”复选框，在工具面板中选择“笔”工具。





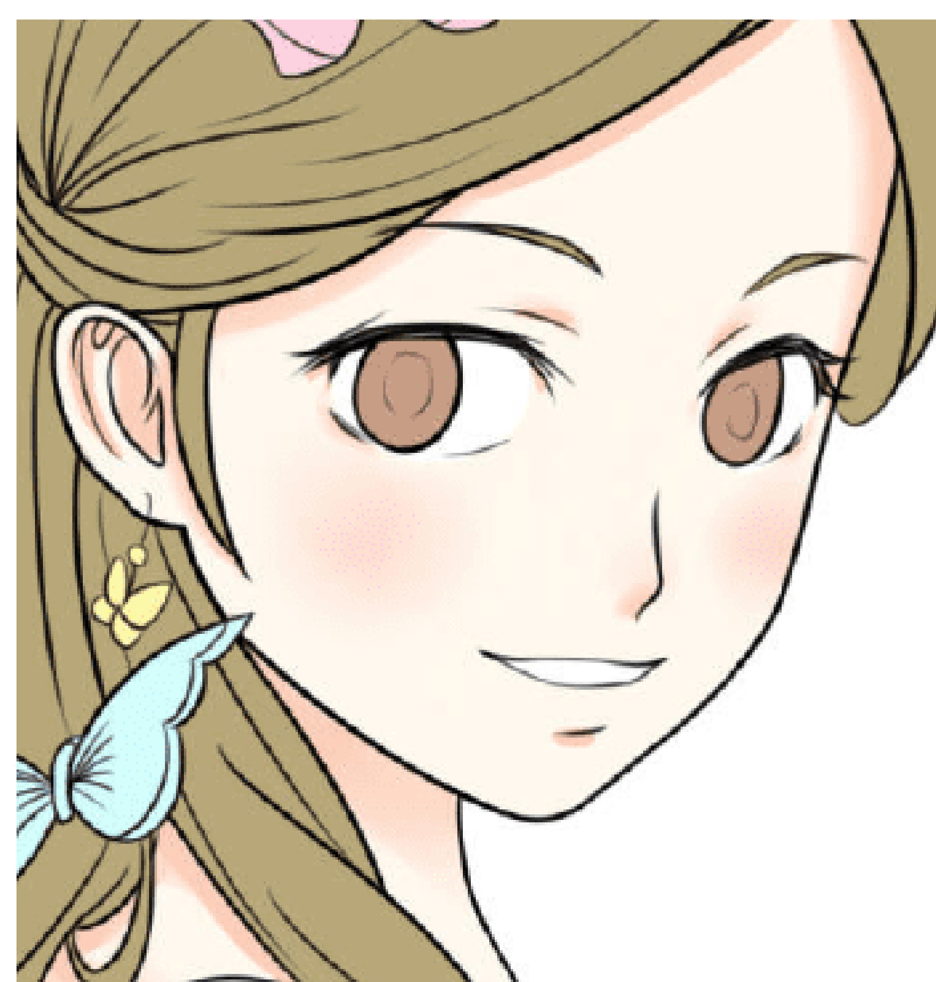


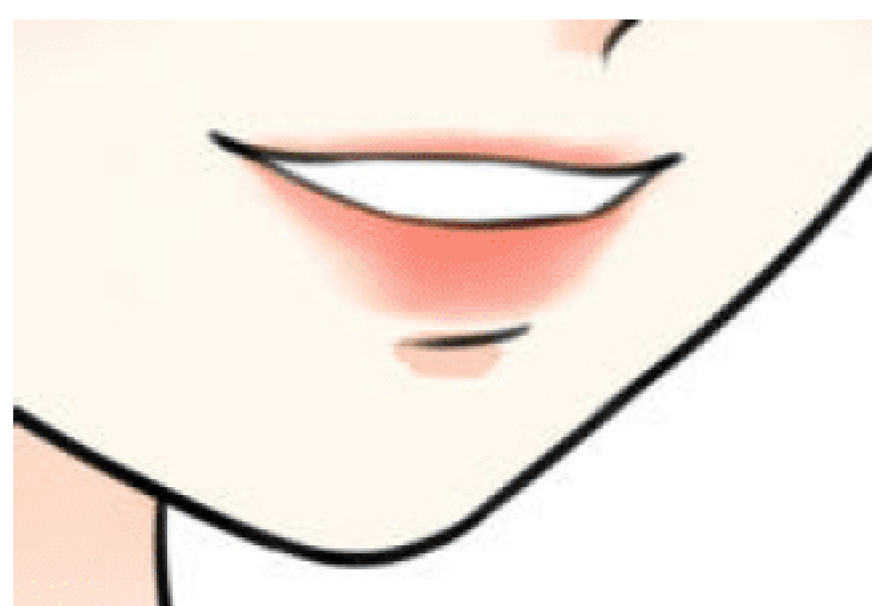
勾选前



勾选后

12 绘制阴影图层时，勾选【剪贴图层蒙板】复选框，可以防止画到皮肤以外的位置。

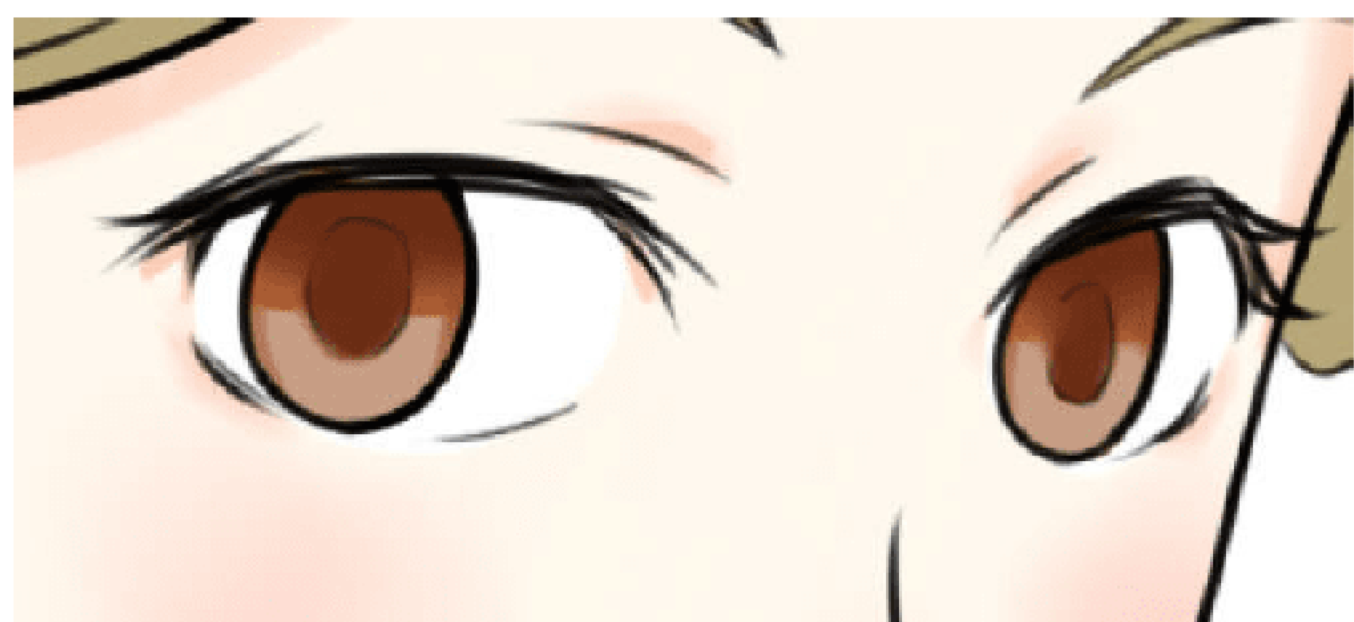






13 给人物画上腮红和红唇，先用【笔】工具画上淡淡的橙红，再用【水彩笔】工具进行涂抹，使颜色均匀涂开。







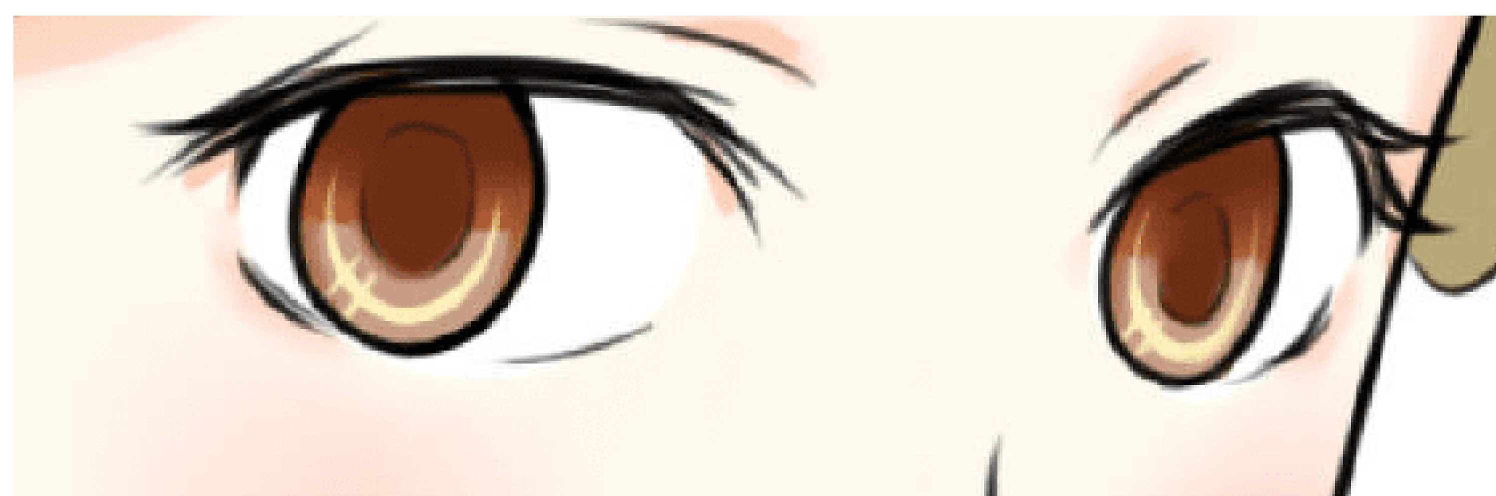
14

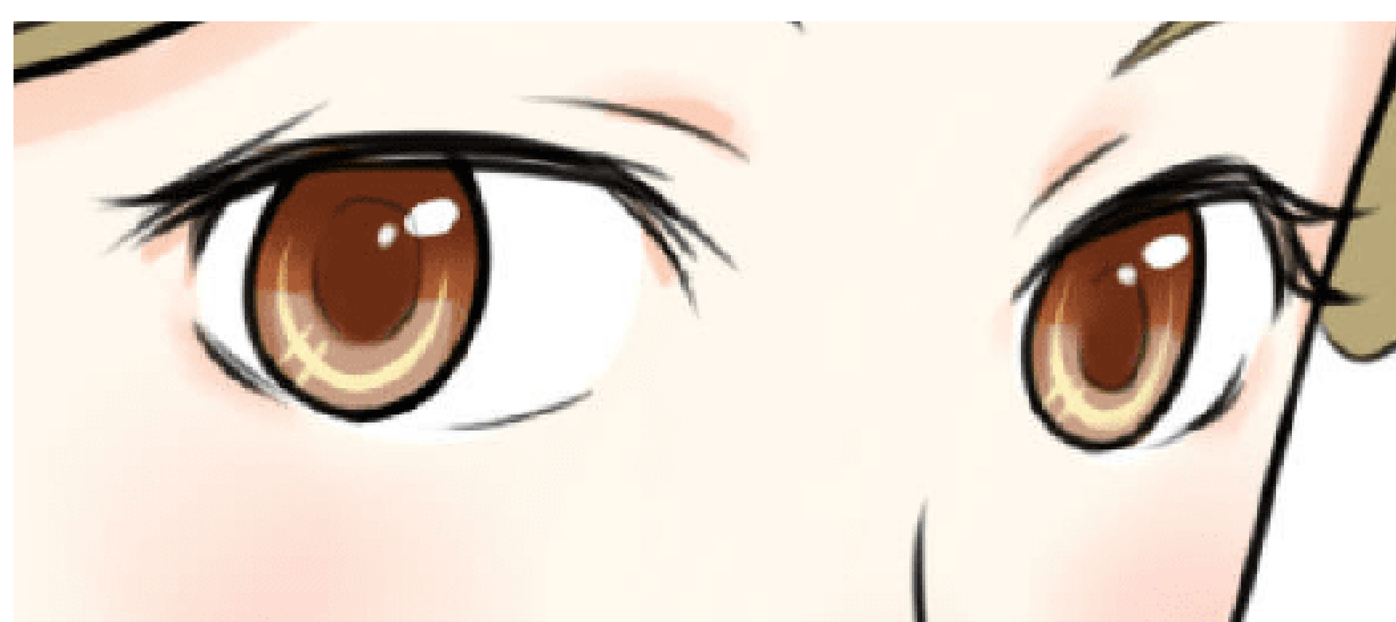
在眼瞳上新建一个图层，勾选【剪贴图层蒙板】复选框，选择比眼瞳深的褐色，用【笔】和【水彩笔】画眼瞳阴影，注意靠近光源位置饱和度会较高。

15

选择亮黄作为眼瞳反光，画在与阴影的相对面，使眼睛更明亮。









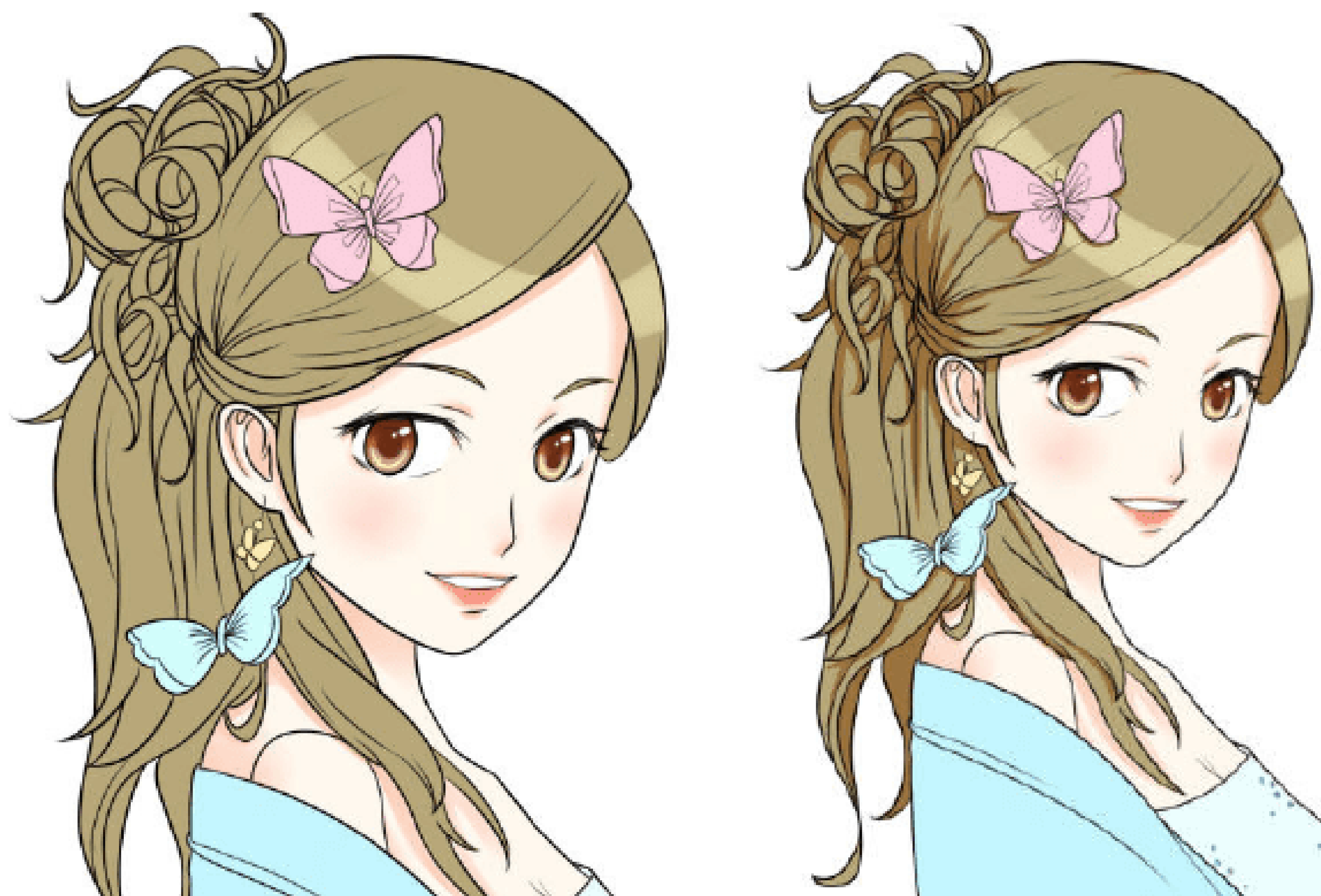
16

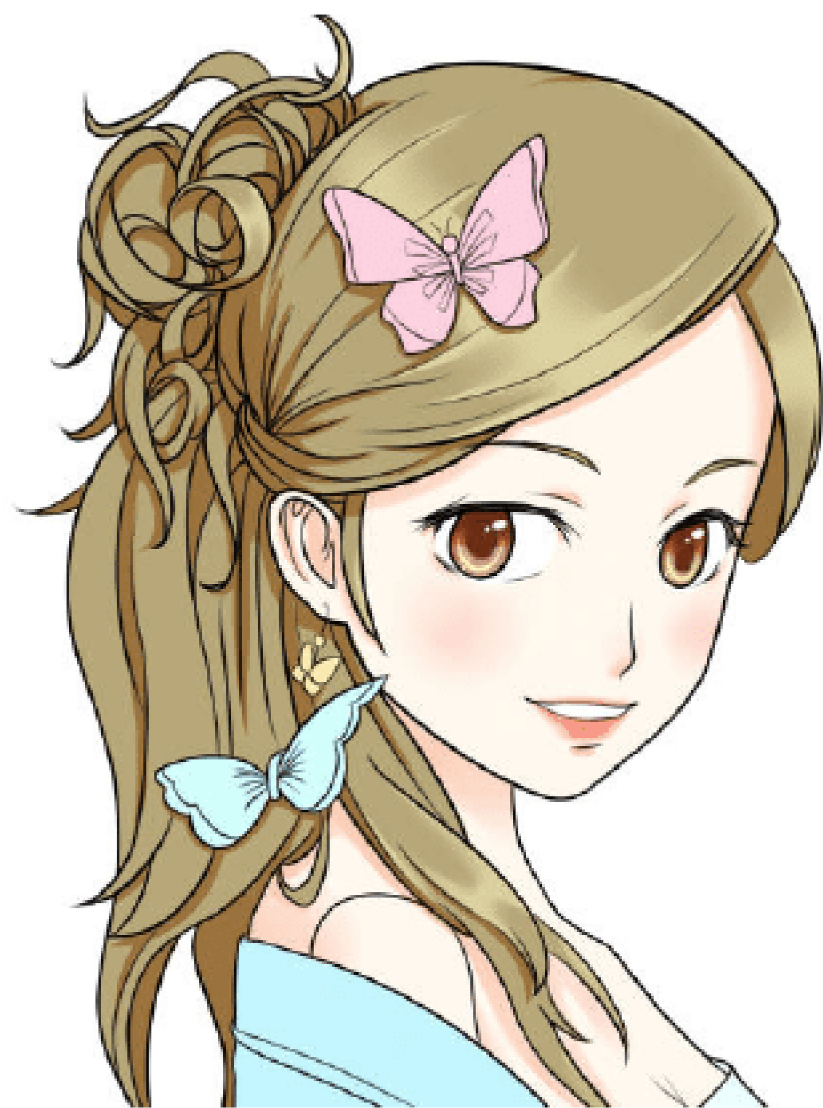
画出眼睛高光，高光在与反光相反的位置，形状特征明显呈点状，这样画出的眼睛比较水润。

17

根据光源的方向将头发的亮面和阴影面画出来，要根据头形和发型来画。



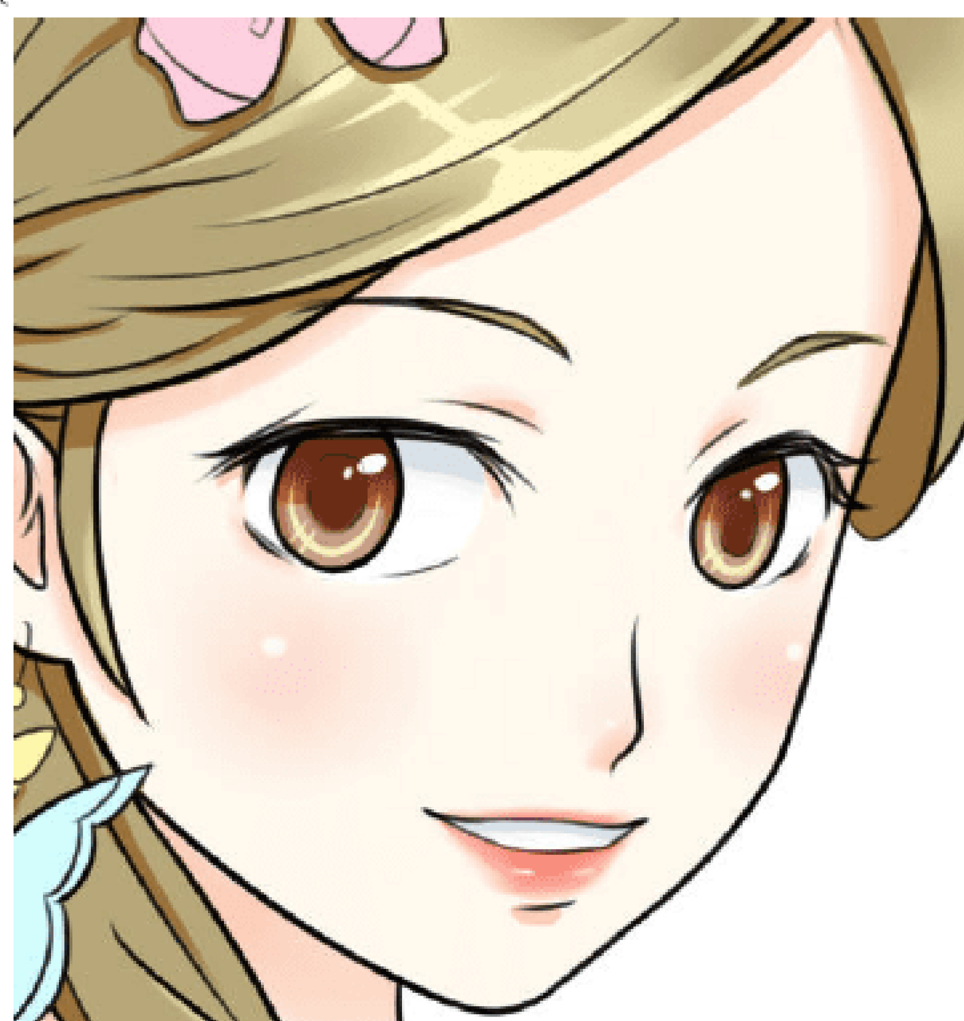






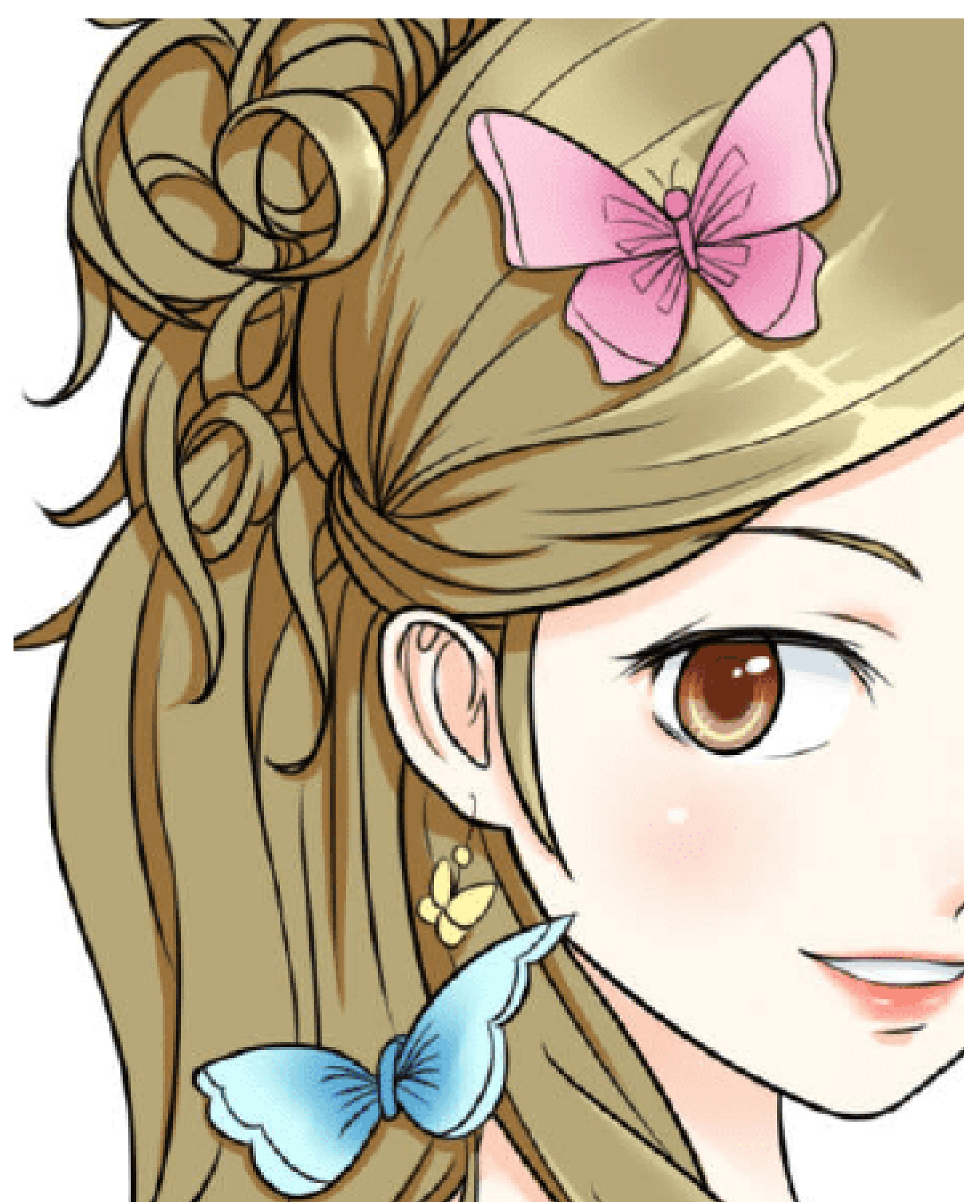
18

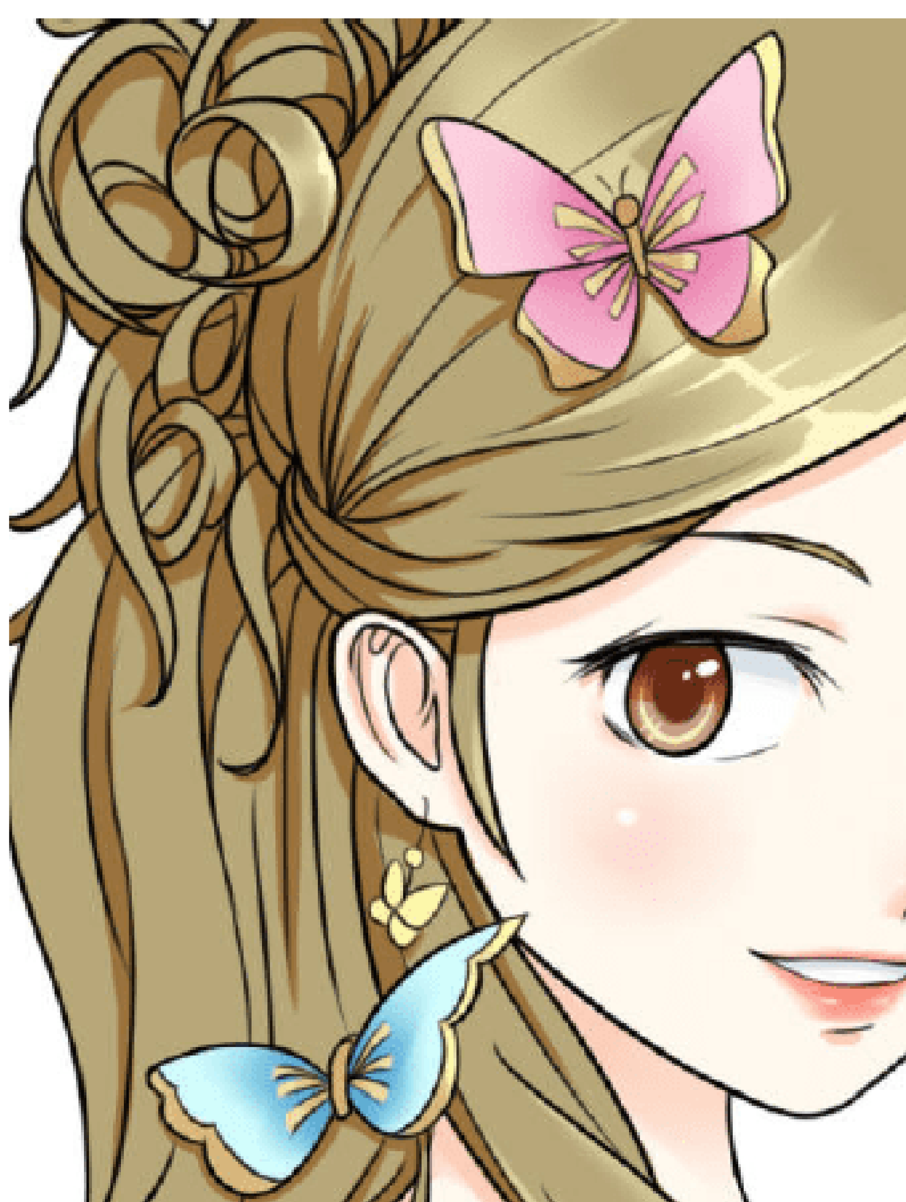
用【水彩笔】将亮面涂抹开，使边缘不至于太生硬，然后给头发加上高光，注意要根据发丝的形态来画。

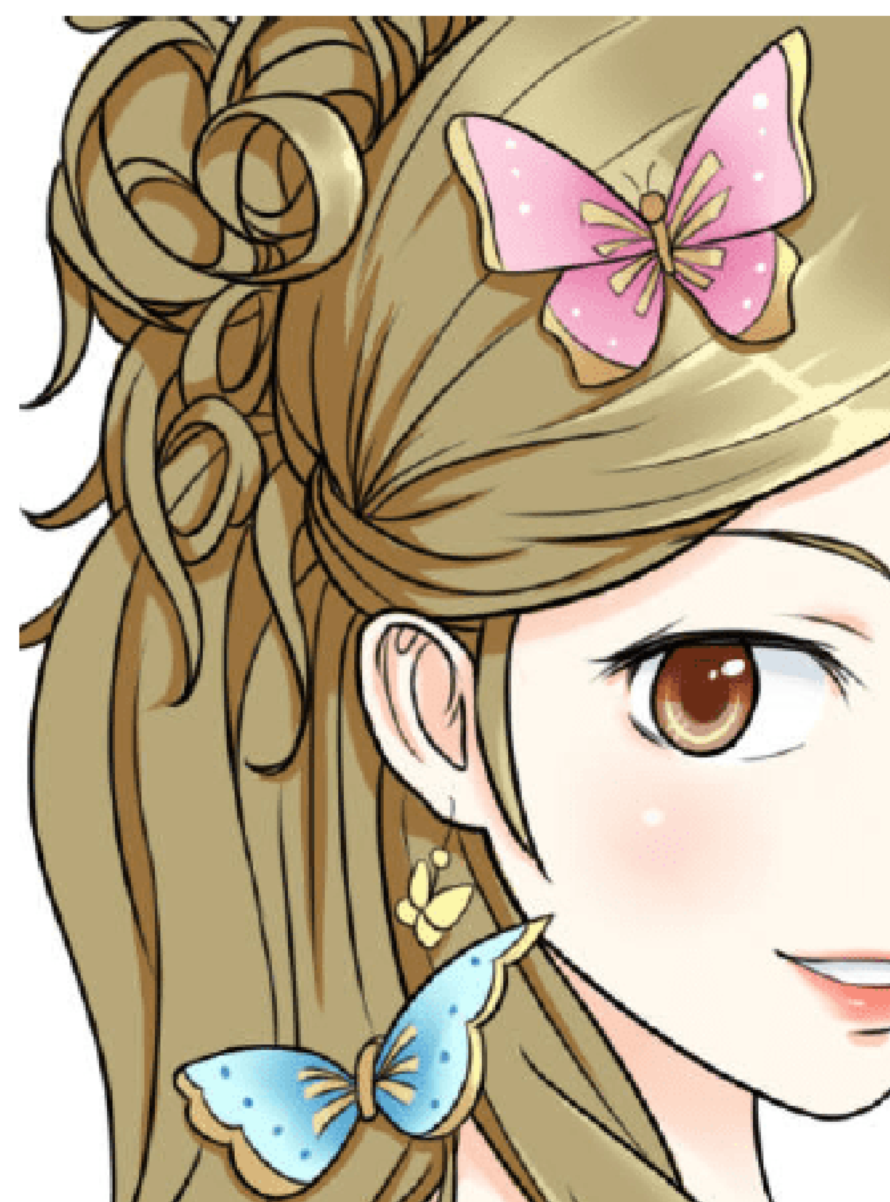




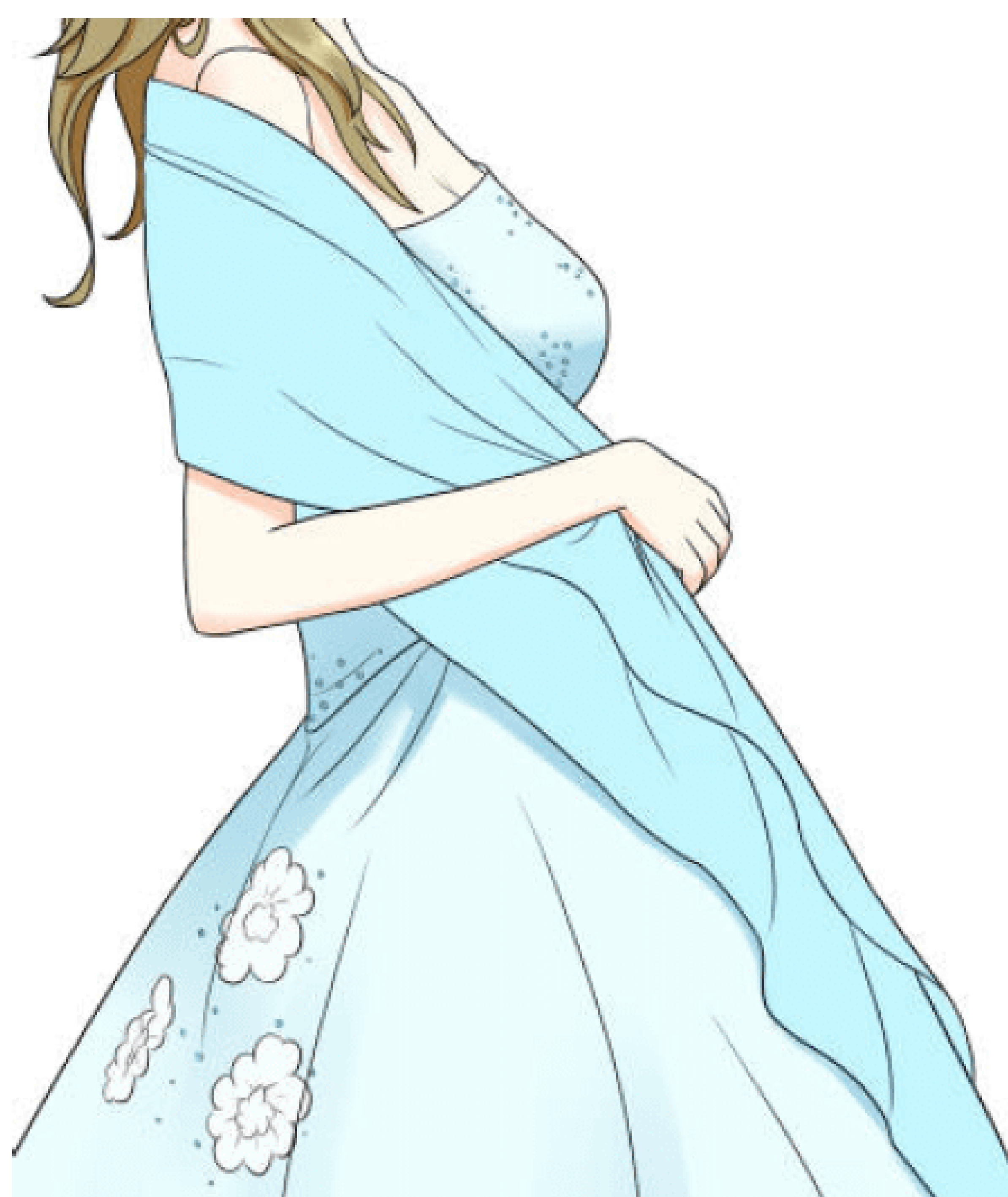
19 给皮肤和嘴唇添加高光，高光位置是在骨点突出的位置，呈点状。

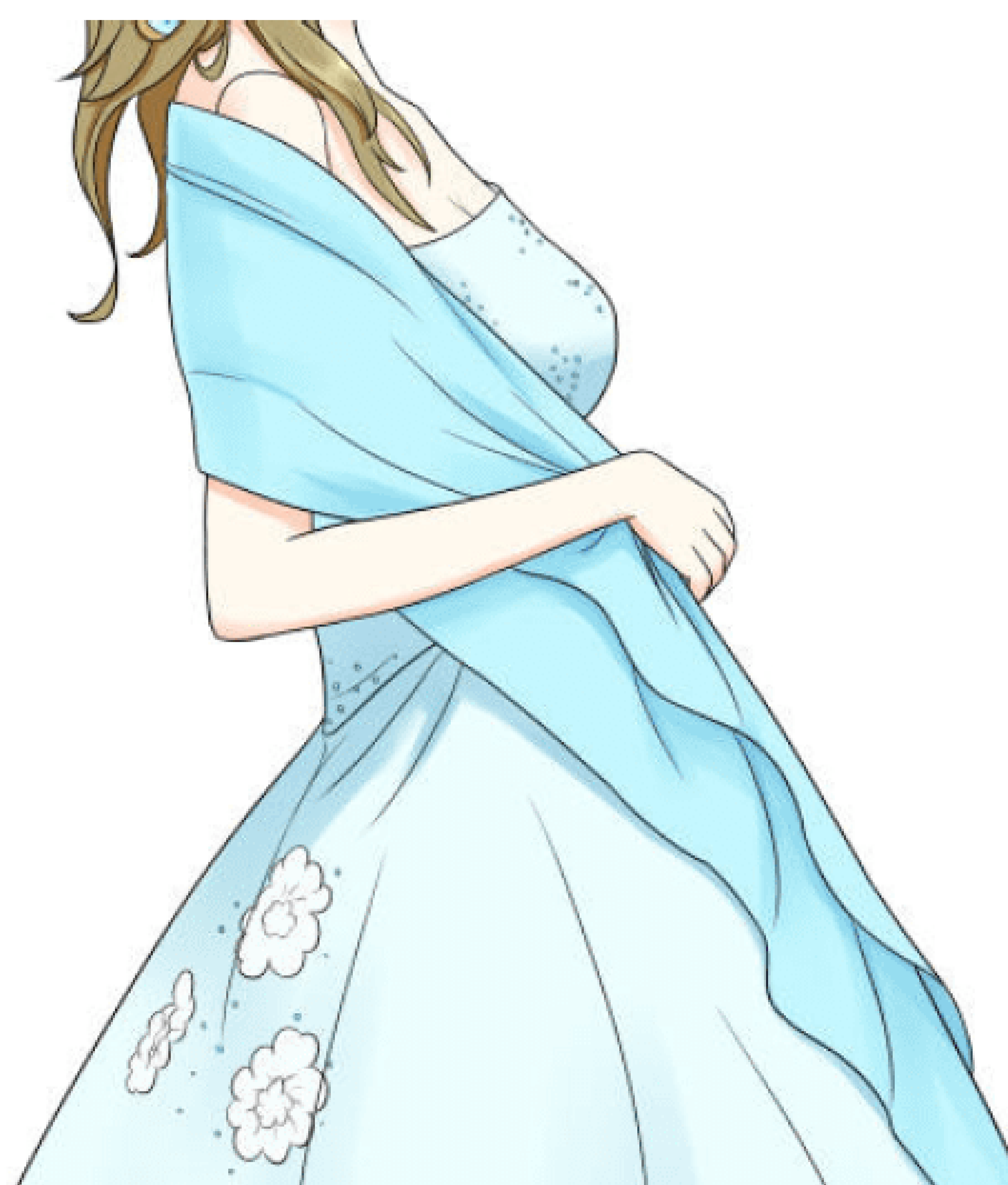






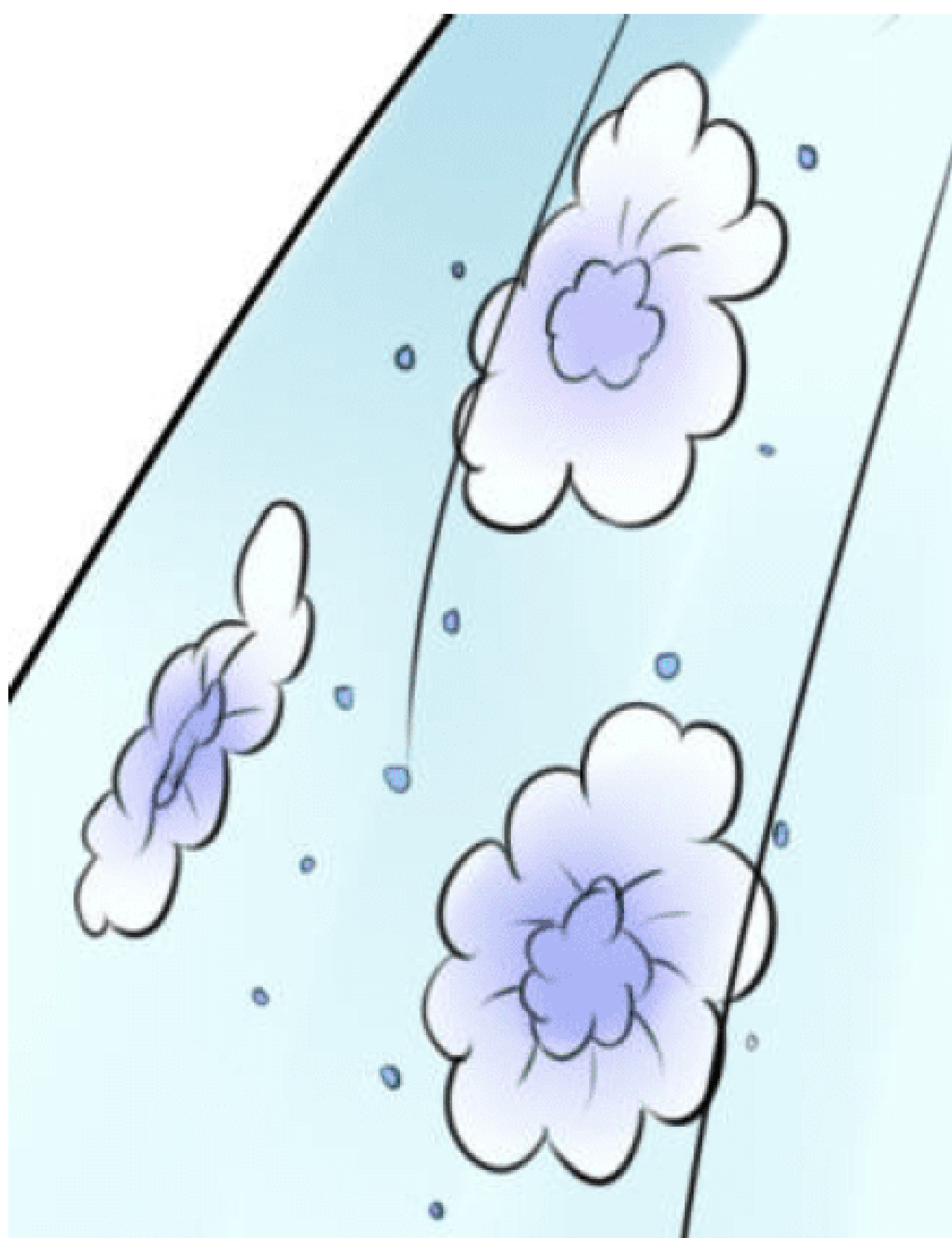
20 增加发饰的层次，用【笔】和【水彩笔】工具，画出蝴蝶的层次和花纹。

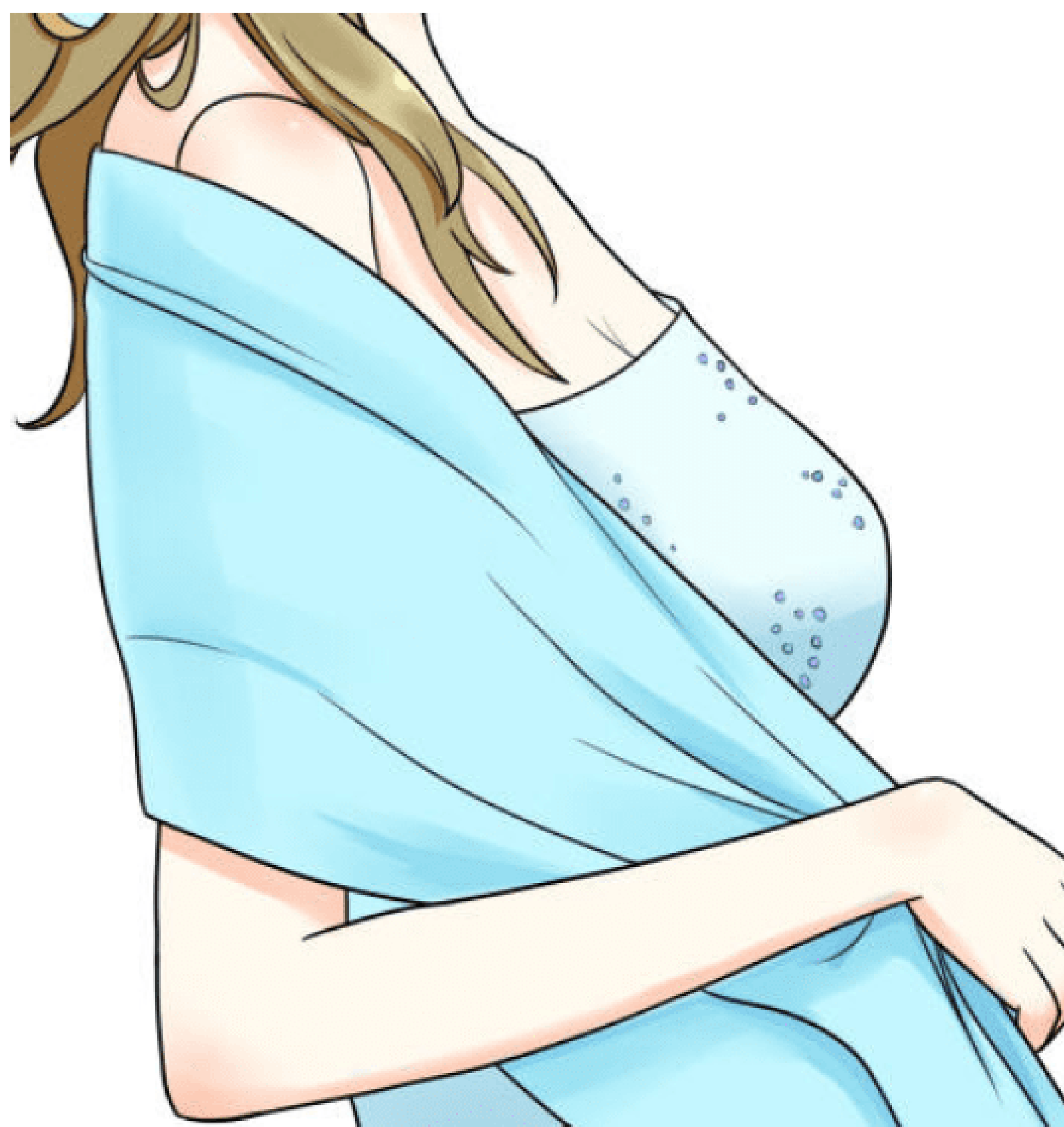




21 根据身体的结构和衣服的褶皱画出服装的阴影，阴影的色相偏蓝紫，饱和度增加，明度降低。



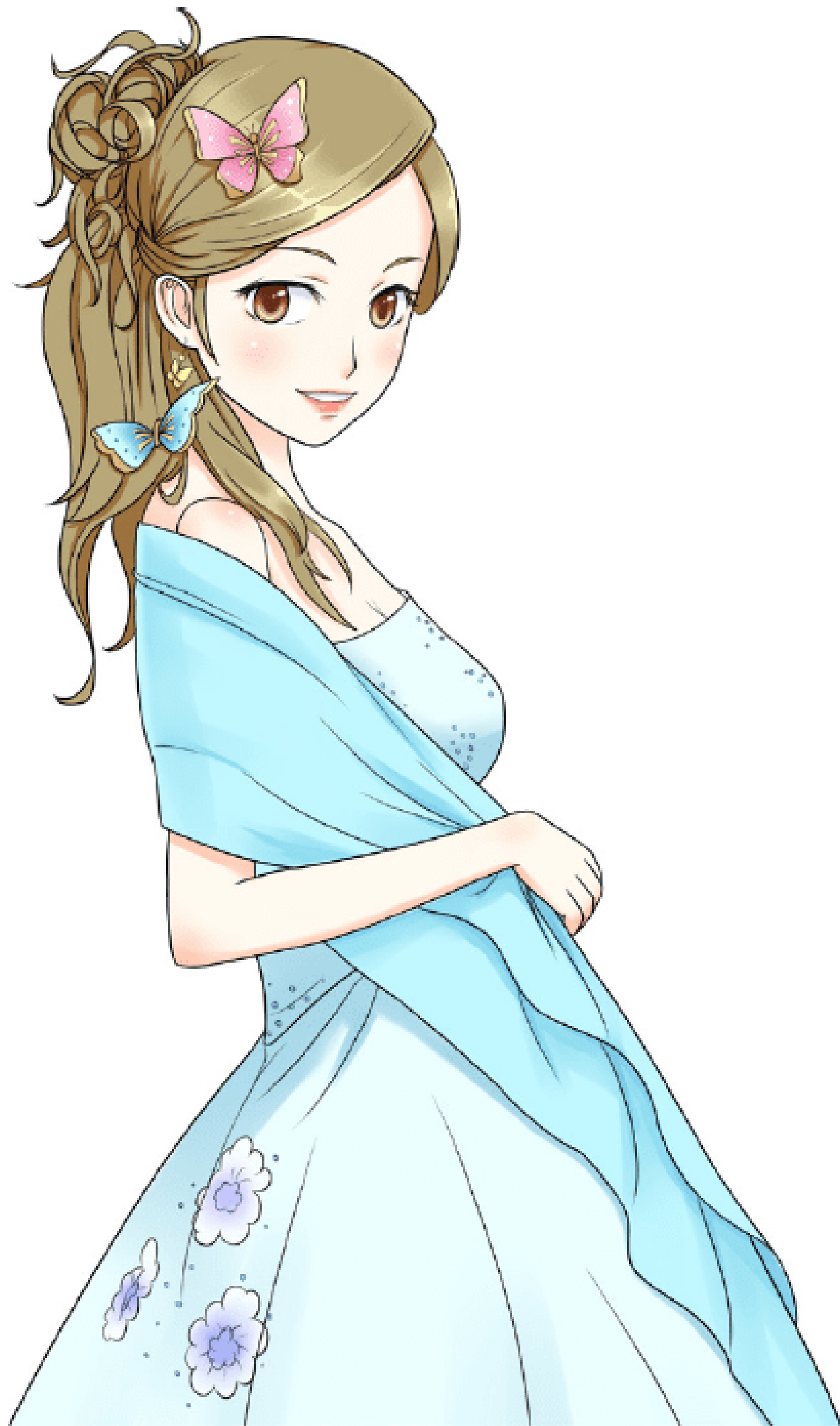


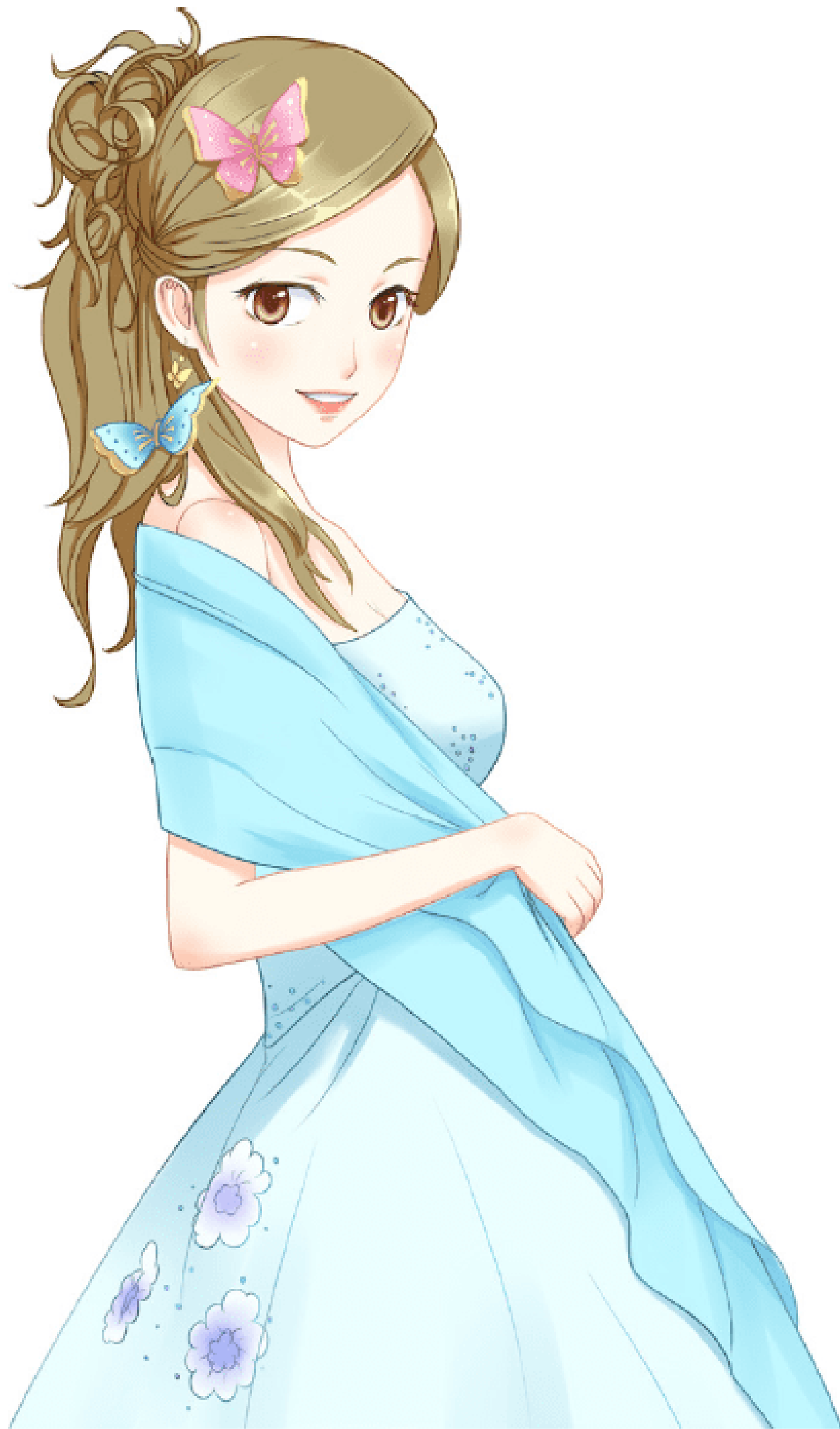


22 选择与服装相近的颜色并画出服装花纹的颜色。

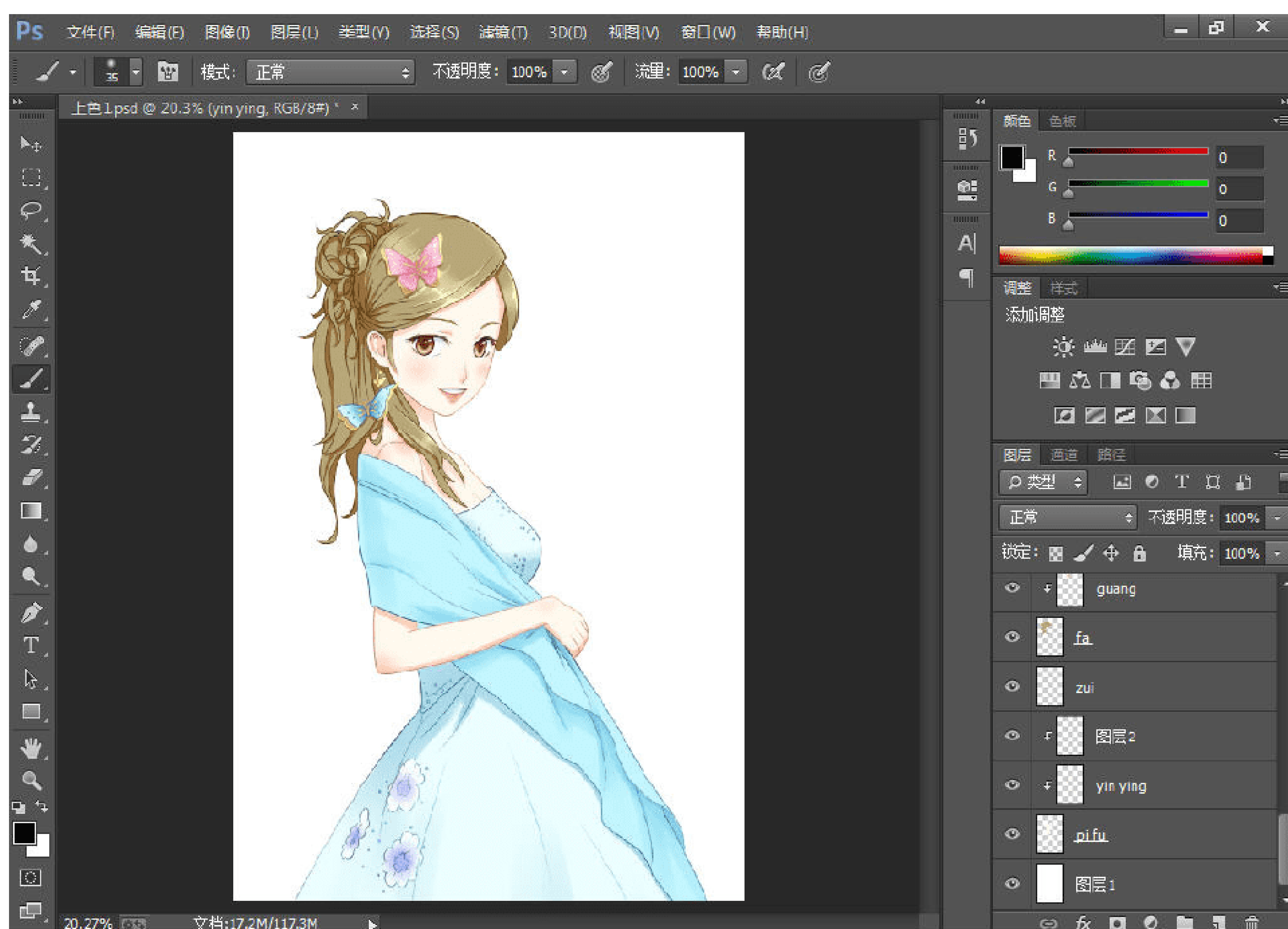
23 在骨点位置增加一点橙红，使皮肤显得更加红润。

11.2.3　画面完善

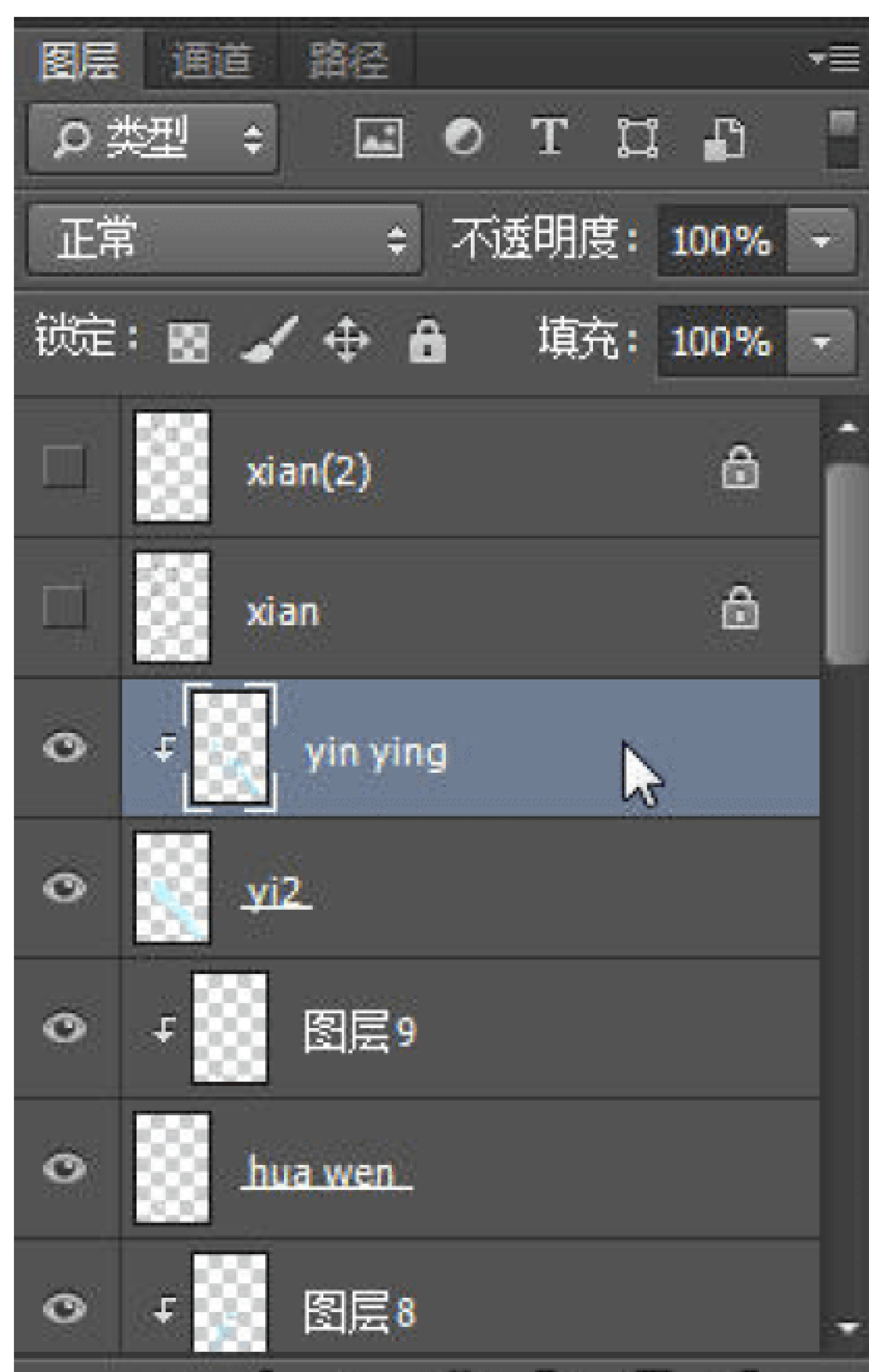


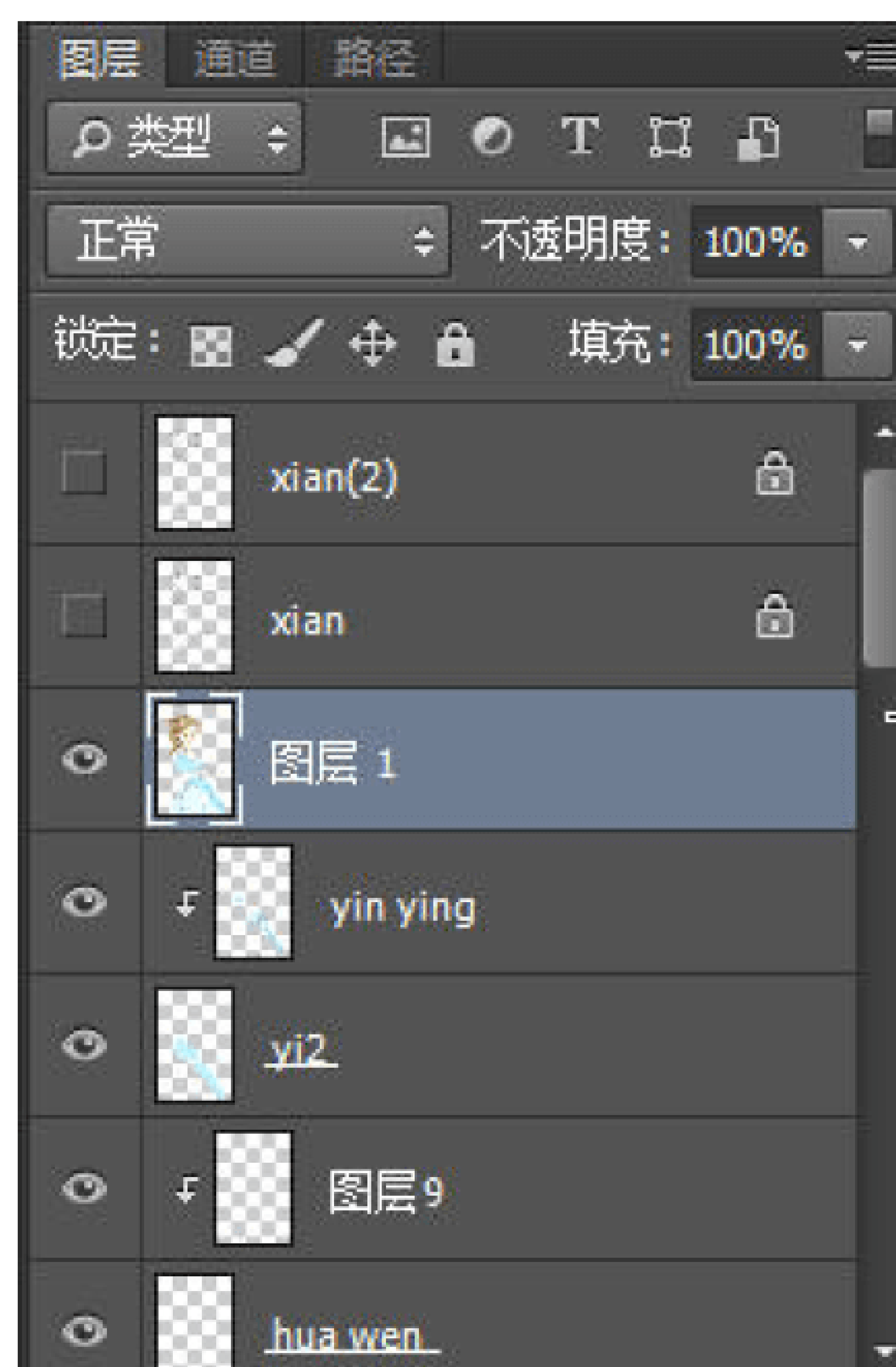


24 给线稿着色，由于勾选了【保护不透明度】复选框，所以能够直接给线稿涂上颜色，线稿颜色要根据人物各个部位的颜色来画，且要比较深。



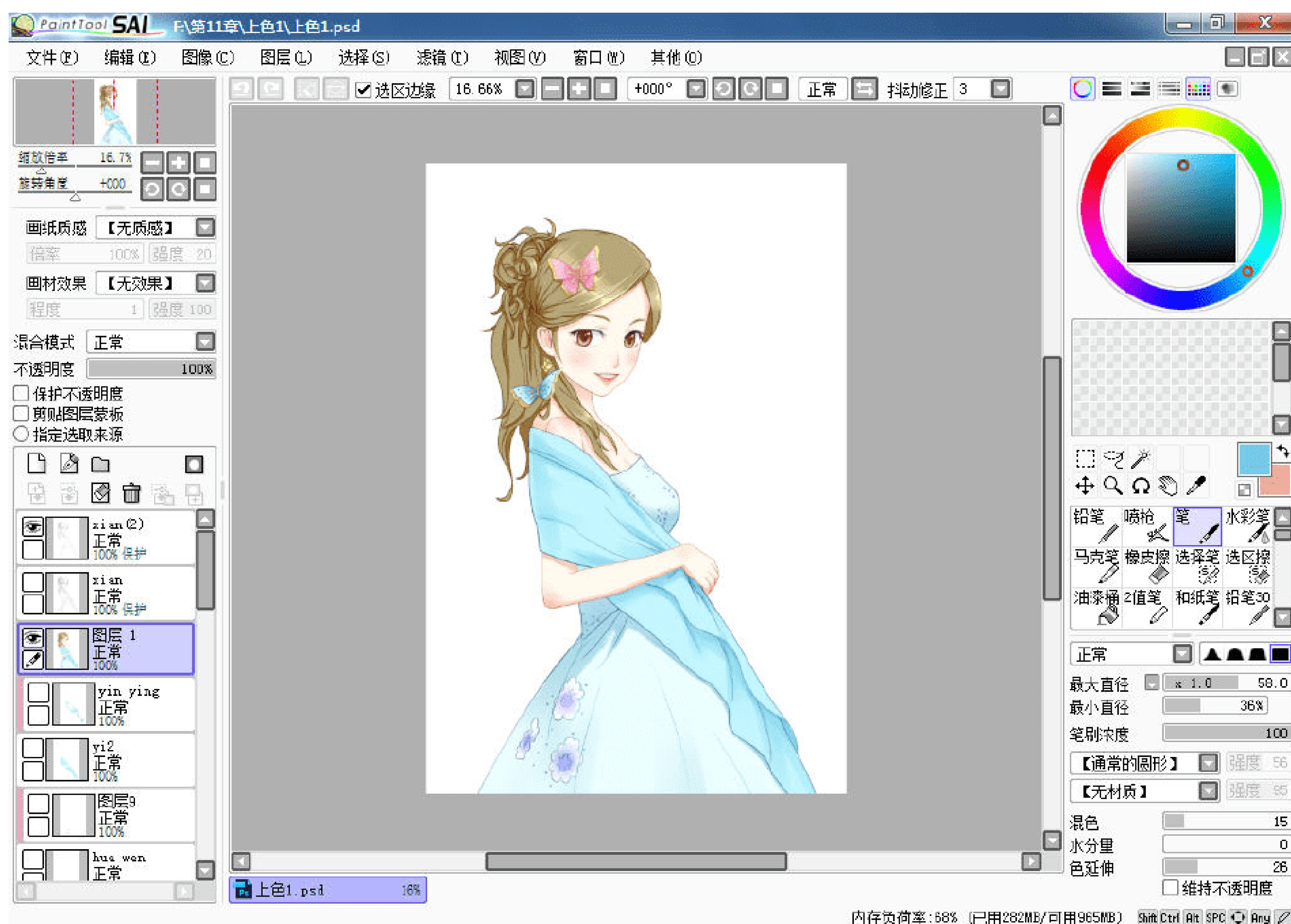
25 在将图像保存之后用Photoshop重新打开。



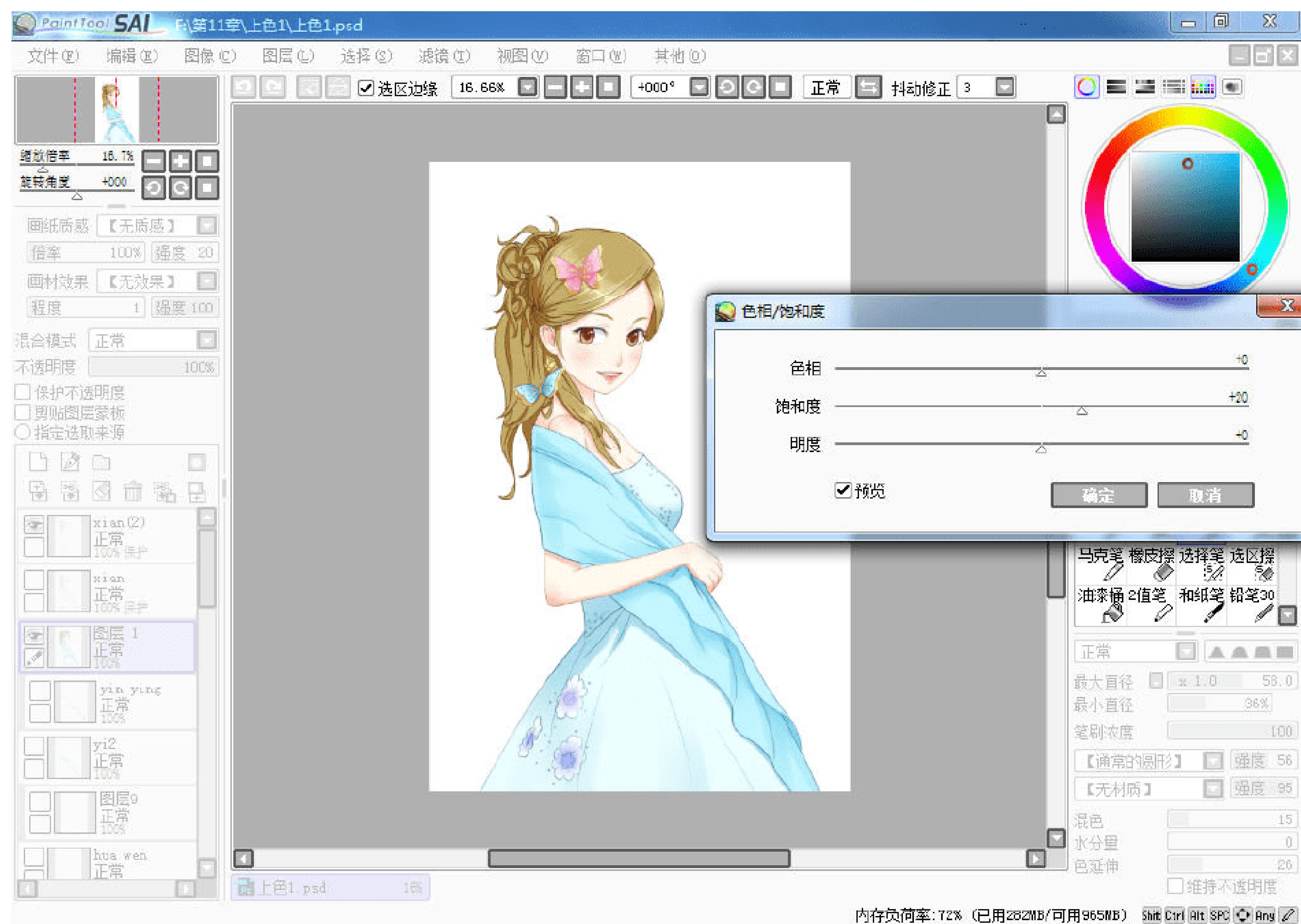


26 使用【盖印可见图层】盖印一层，快捷方式为Ctrl+Shift+Alt+E，此时图像整体变成一个图层，方便接下来对画面的整体调整。

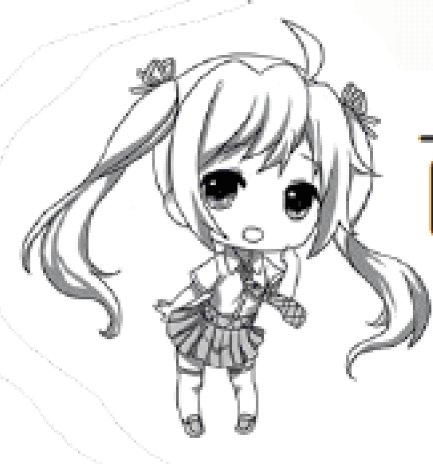


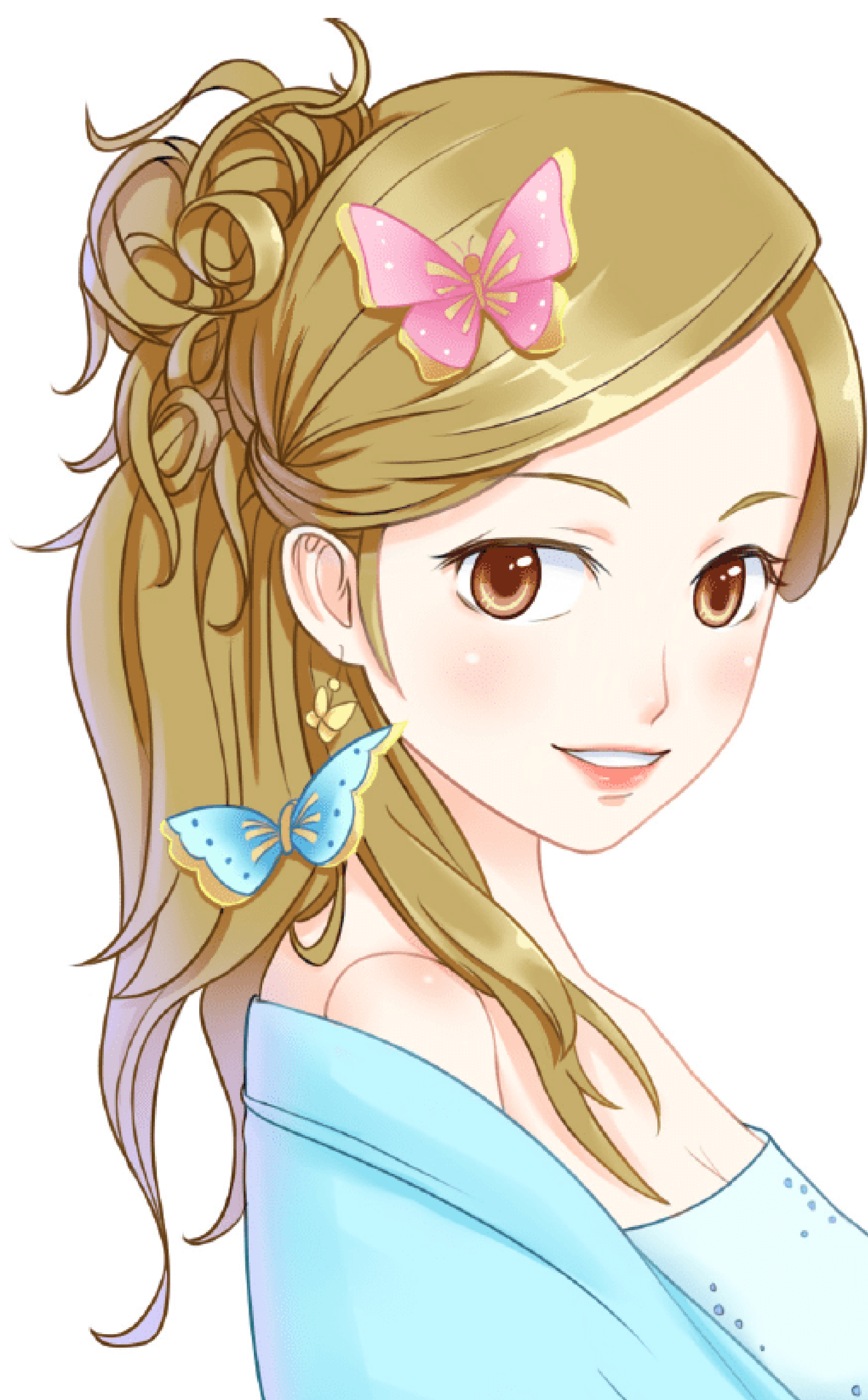


27 将保存的图像重新用SAI软件打开，选择整体画面的图层。



28 使用【滤镜】+【色相/饱和度】命令增加图像饱和度，使画面更加鲜艳，注意随时用“预览”查看整体效果。





29 在整体图层上方新建一个图层作为反光层，勾选【剪贴图层蒙版】复选框，选择饱和度较高的紫色作为反光颜色，用【喷枪】工具在光源相对面轻轻画出一层反光。



30 继续给下半身增加反光，画反光时要结合人物结构，不宜过重过多，且只在人物边缘位置。





31 最后，整理画面，最终效果图完成。人物是根据第1章中所讲的真人转漫画来绘制的，由于是画成漫画人物，所以色彩上比较鲜艳明亮，光影比较突出。

11.3 实战——乖巧美少女

掌握上色的大体方法以后，不必拘泥于形式，大胆地铺上自己喜欢的色彩，但注意一个人物的色彩不宜太多，否则会显得花乱。下面看看一个乖巧美少女如何绘制。

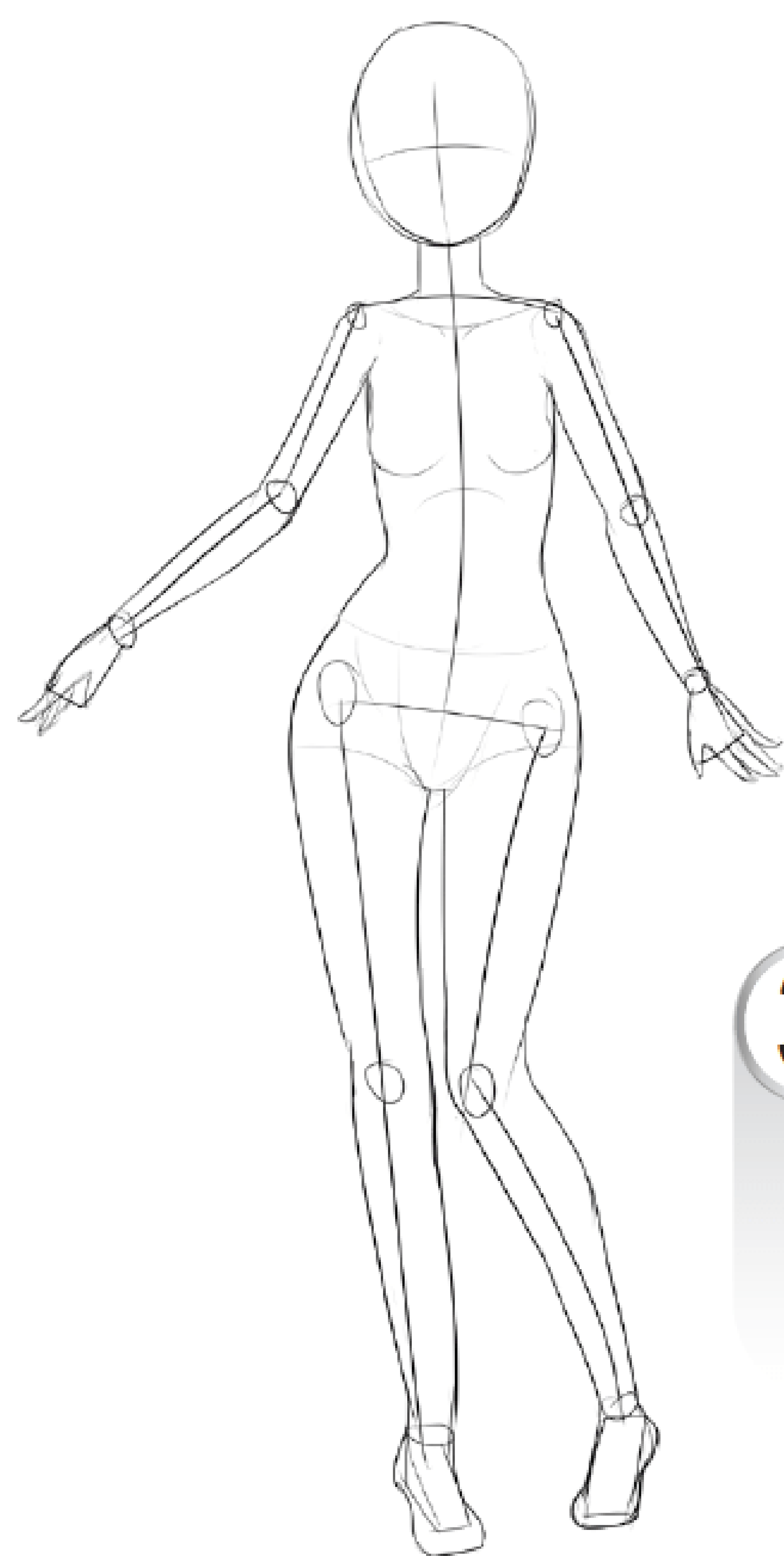
11.3.1 绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的站姿，注意身体比例要正确。



2 标志出人体的骨结点，概括出手和脚的大致姿势，方便人体的绘画。



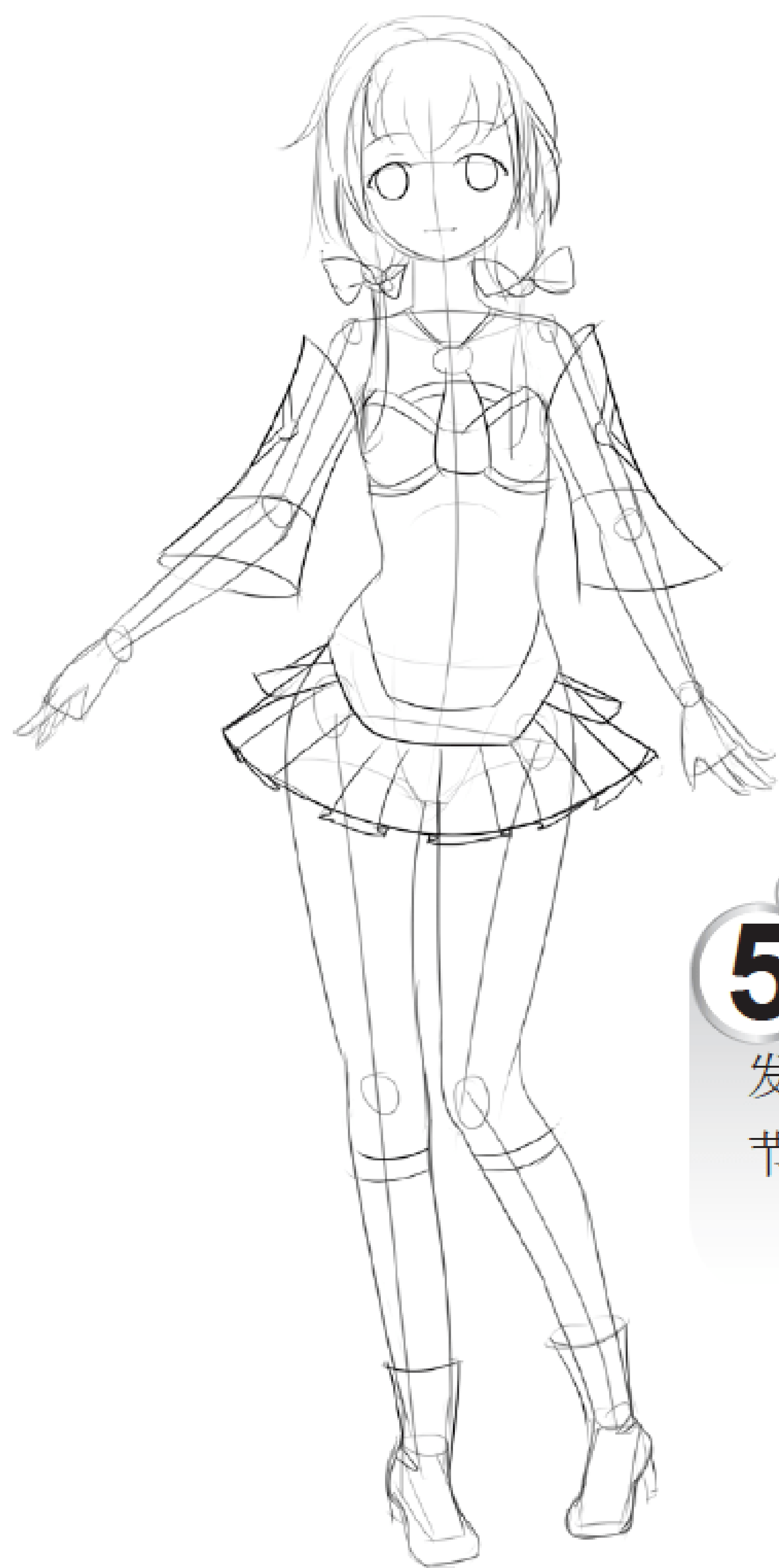
3 根据前面定好的姿势将人体结构绘制出来。



4 从大型出发，给人物设计发型和服装。



11.3.2 整理画面



5 给人物增加头发的层次和服装细节，丰富画面。



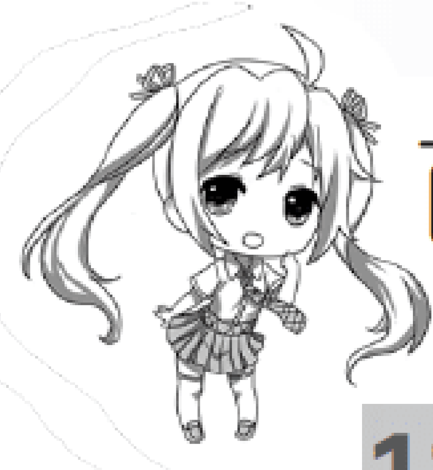
6 从头部开始将人物线稿细致地描绘出来。



7 继续完成下半身线稿的绘制，然后去掉草稿。



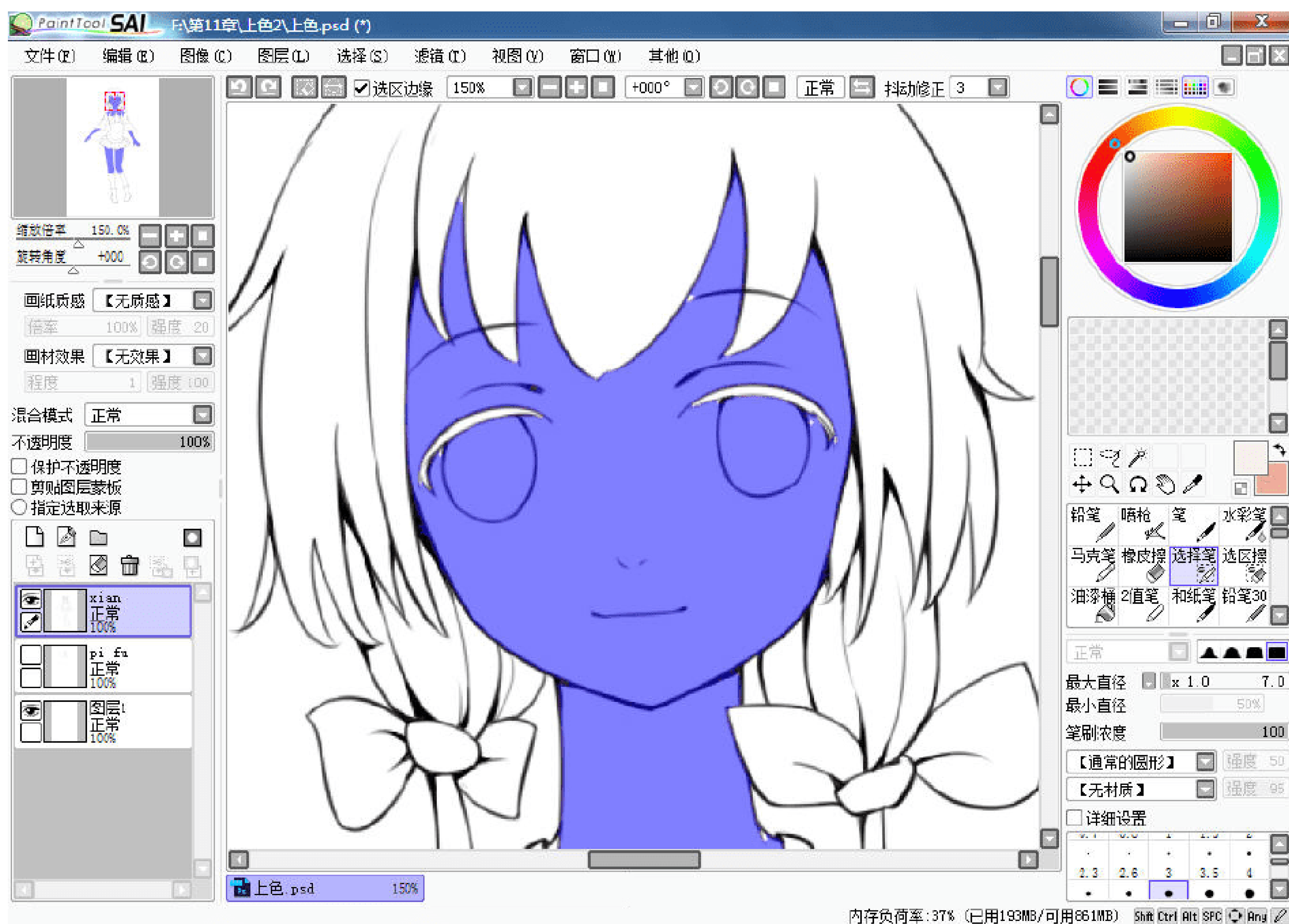
8 完善线稿，将人物的层次用线稿的变化表现出来。



11.3.3 平铺底色



1 将多余的图层去掉，保留线稿图层，以保证画面干净。

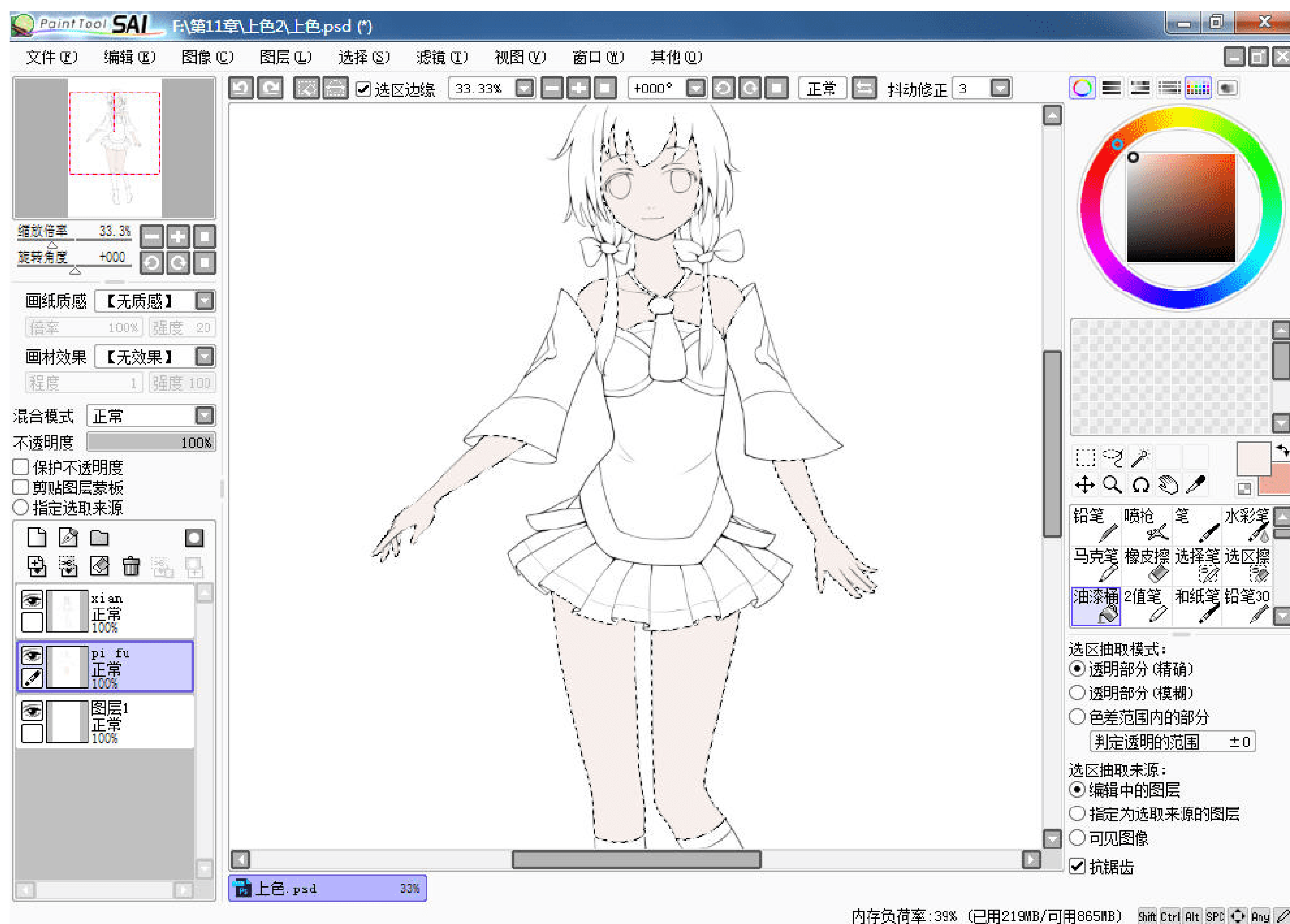


选择笔

选区擦

2 在线稿下新建一个图层，在线稿层使用【魔棒】工具选择人物皮肤，其中【魔棒】没能选到的小细节可以用【选择笔】工具进行选择，多选的部分可以用【选区擦】工具清除。





3 选择淡淡的橘黄作为皮肤的颜色，用【油漆桶】工具在皮肤图层进行填充。



4 用淡蓝色作为主体色调，完成人物大面积颜色平铺。



5 选择补色作为小物件的颜色，使画面显得活泼。

11.3.4 深入刻画



6 使用【笔】工具，选择橘红画出人物皮肤阴影和骨点位置。



7 使用【水彩笔】将腮红和骨点位置的橘红涂抹晕开。





8 选择与眼瞳颜色相近的浅绿画出眼睛底部的反光，细致地画出瞳孔。





9 给眼睛加上点状高光和反光，然后加深睫毛颜色，画上眼睛阴影，完成眼睛的绘制。



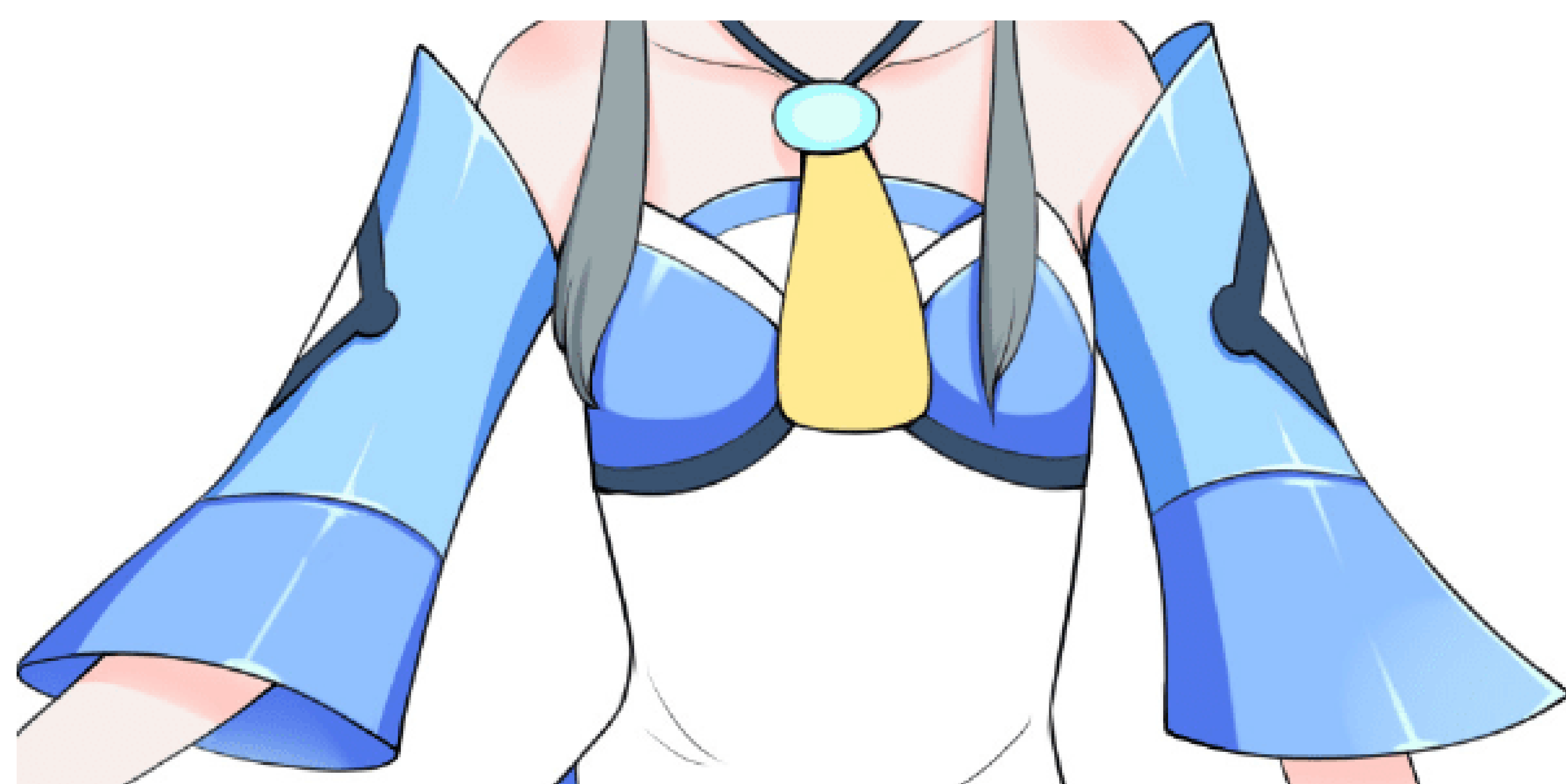

10 选择比头发深的颜色用【笔】工具画出头发阴影，然后用【水彩笔】工具晕开。




11 选择皮肤暗色在脸颊周围的头发上画出一点肤色，使头发和脸相接处更和谐，用更亮的灰色画出头发高光。




12 用【笔】工具选择偏紫的蓝色画出服装蓝色部分阴影，阴影要根据服装结构来画，不宜过多。

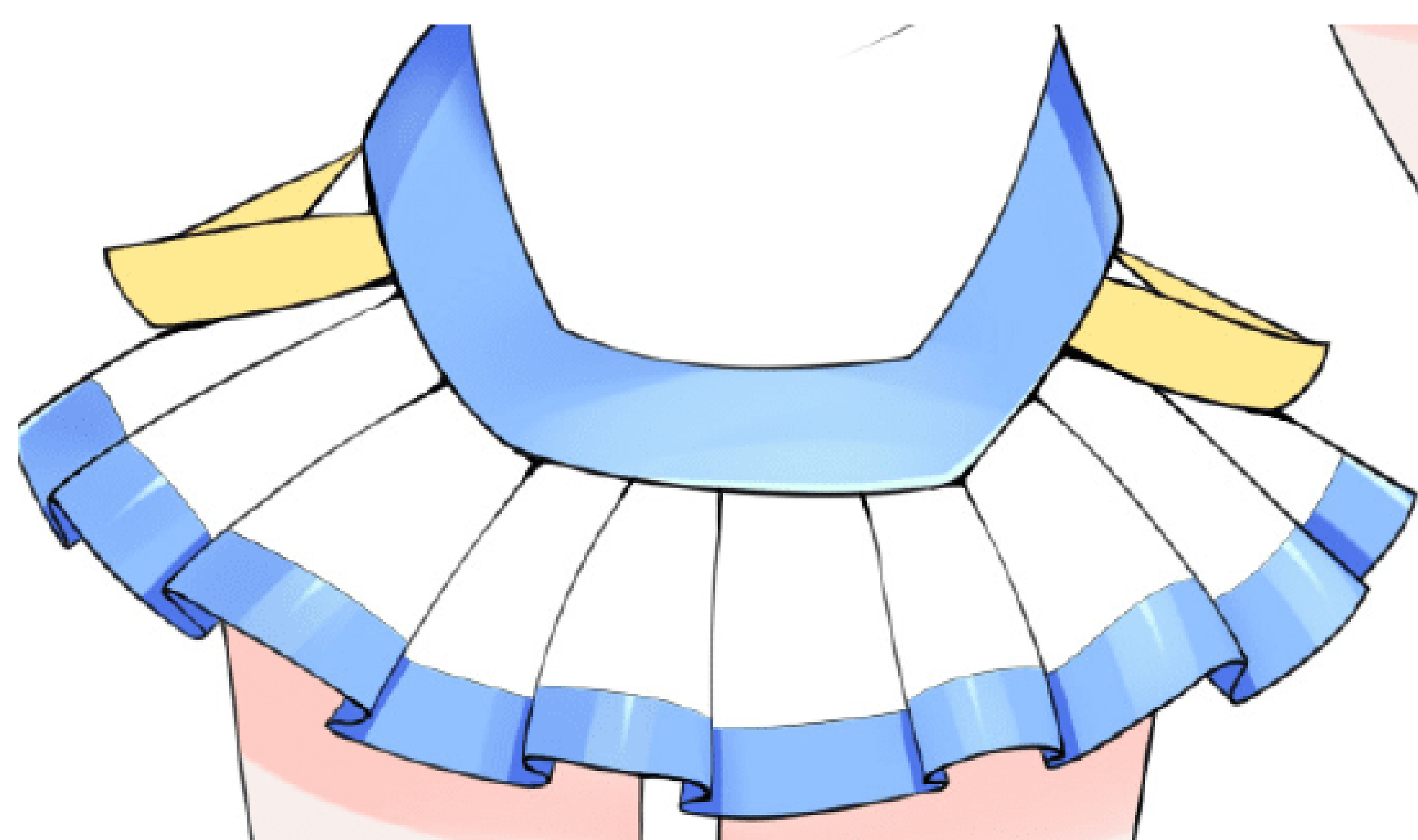




13 选择比较亮的蓝色作为高光颜色，在结构最高点及服装边缘画出高光，注意高光不宜过多。

14 用【水彩笔】工具将阴影轻轻涂开，画出少量高光，表现出裙子的质感。









15 继续画出袜子和鞋子的高光，高光形状要根据服装结构来画。

16 选择浅紫色作为白色衣服的阴影，根据身体的结构和裙子的层次将阴影画出来。









17 用亮黄色给饰品画上条纹作为装饰纹样，使画面更丰富。





18 在饰品原色的基础上选择深一层次的黄色给饰品增加阴影。







19 将阴影图层的模式改为【正片叠底】，可以使阴影更自然，透出饰品的花纹。





20 给深色的装饰以及袜子画上阴影，不增加明显的高光以表现物体不同的质感。





21 给人物骨点突出的位置增加点状高光，使人物显得更加水嫩。

11.3.5 画面完善





22 选择线稿图层，勾选【保护不透明度】复选框，然后用【笔】工具给线稿着色，颜色按照人物各部位的颜色来画，要有所变化。



23 清理干净画面，最终效果图完成，乖巧的美少女身着蓝色短装，绑着两个小辫子，温暖的色彩衬托出她的水灵可爱。

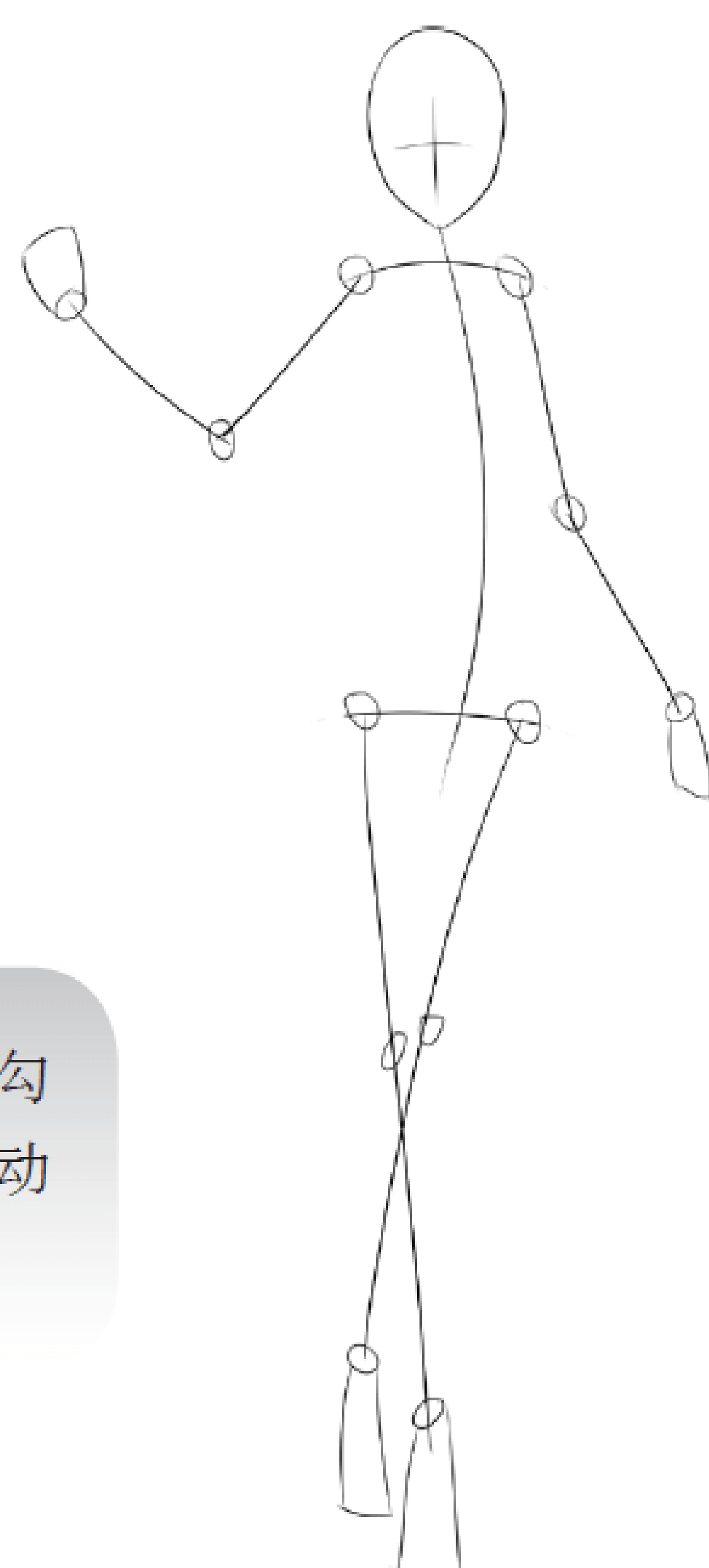
11.4 实战——火辣美少女

不同的色彩能表现出不同的角色性格，本节将用鲜艳的红来表现一个火辣的美少女。下面就来看看这样一个性感火辣的美少女如何绘制。

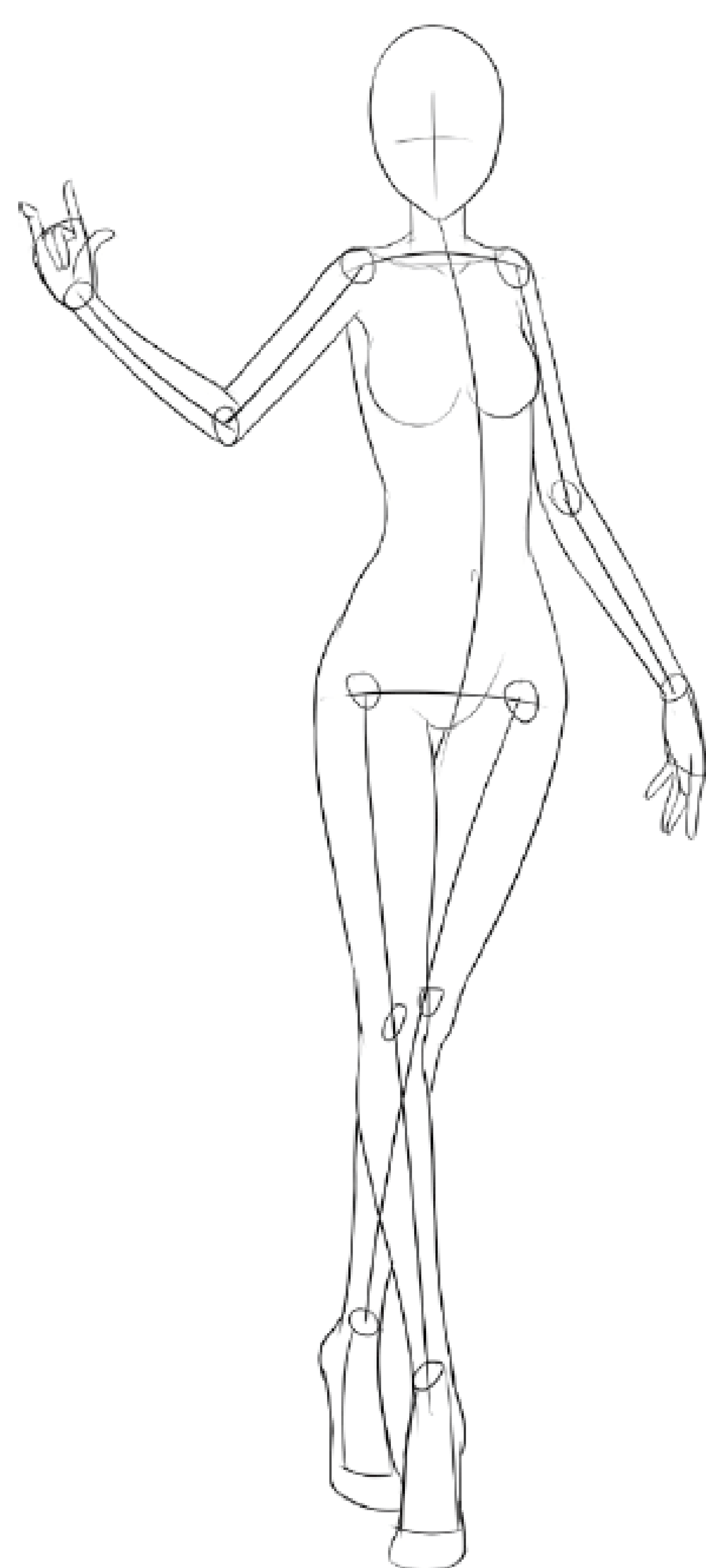
11.4.1 绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的站姿，动作要协调自然。



2 标示出人体的骨结点，绘制出手和脚的大致姿势。

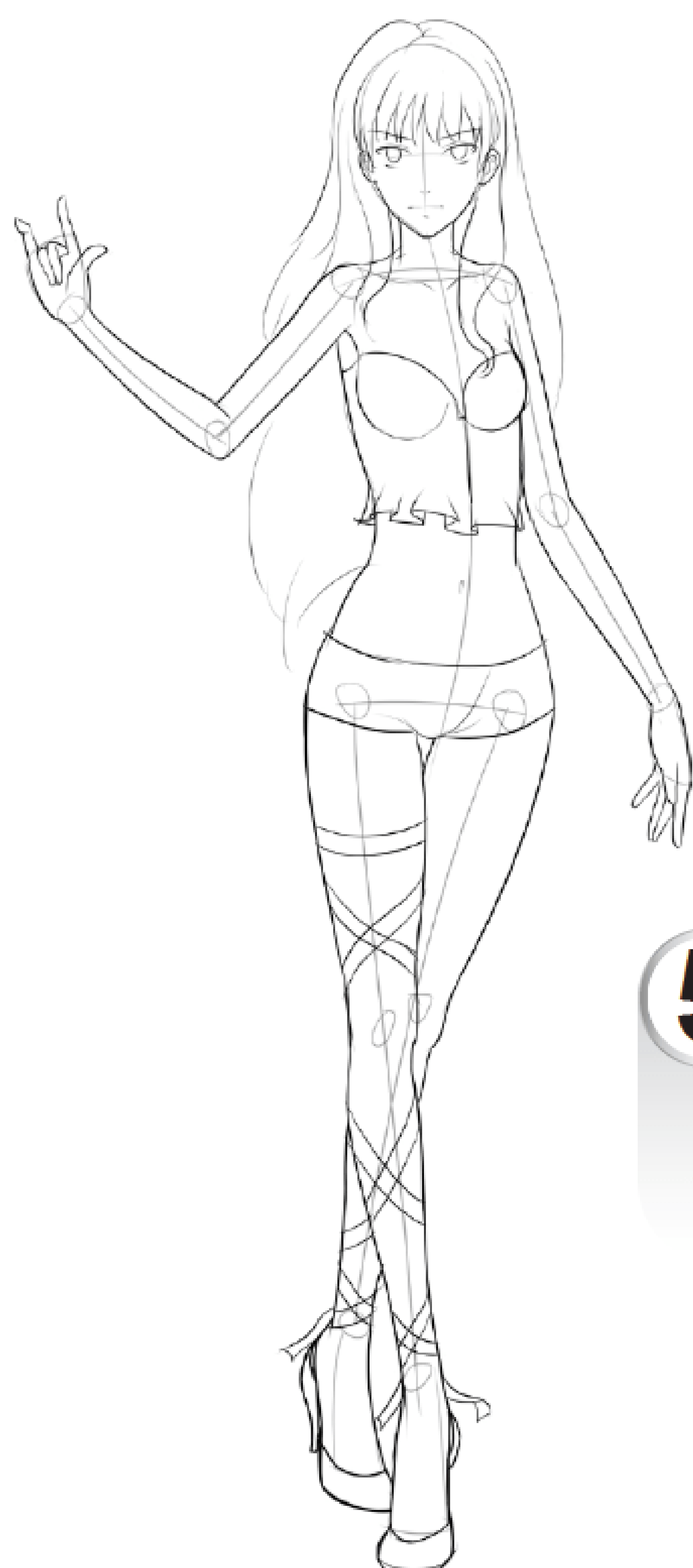


3 根据前面定好的姿势将人体结构绘制出来，人物尽量画得丰满。



4 给人物设计性感的大波浪发型，五官形象具体，是成年期美少女。

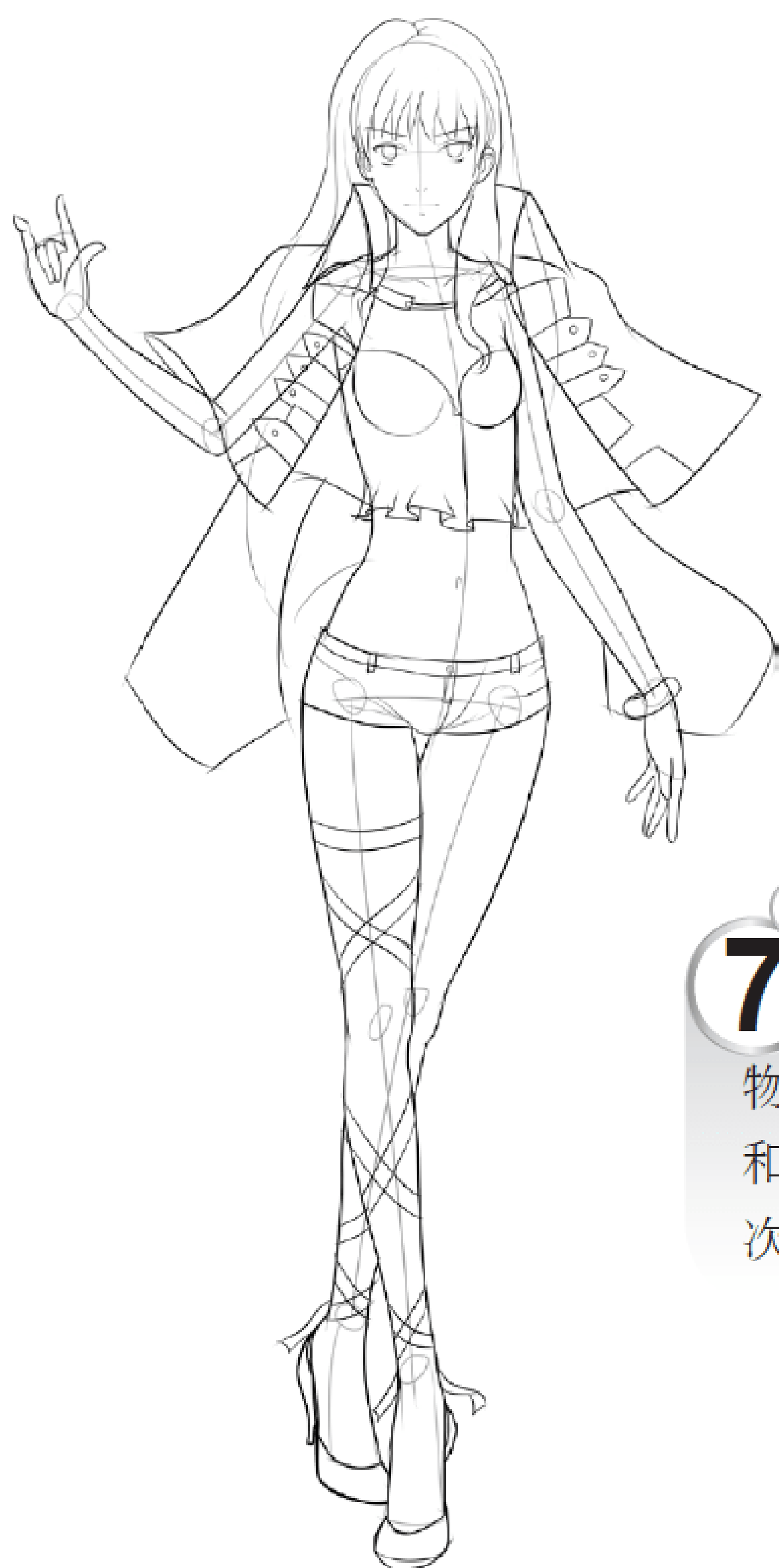
11.4.2　整理画面



5 给人物设计贴身的服饰，注意要根据身体结构来画。



6 给人物增加一件披肩外套，使人物的大型更加丰满。

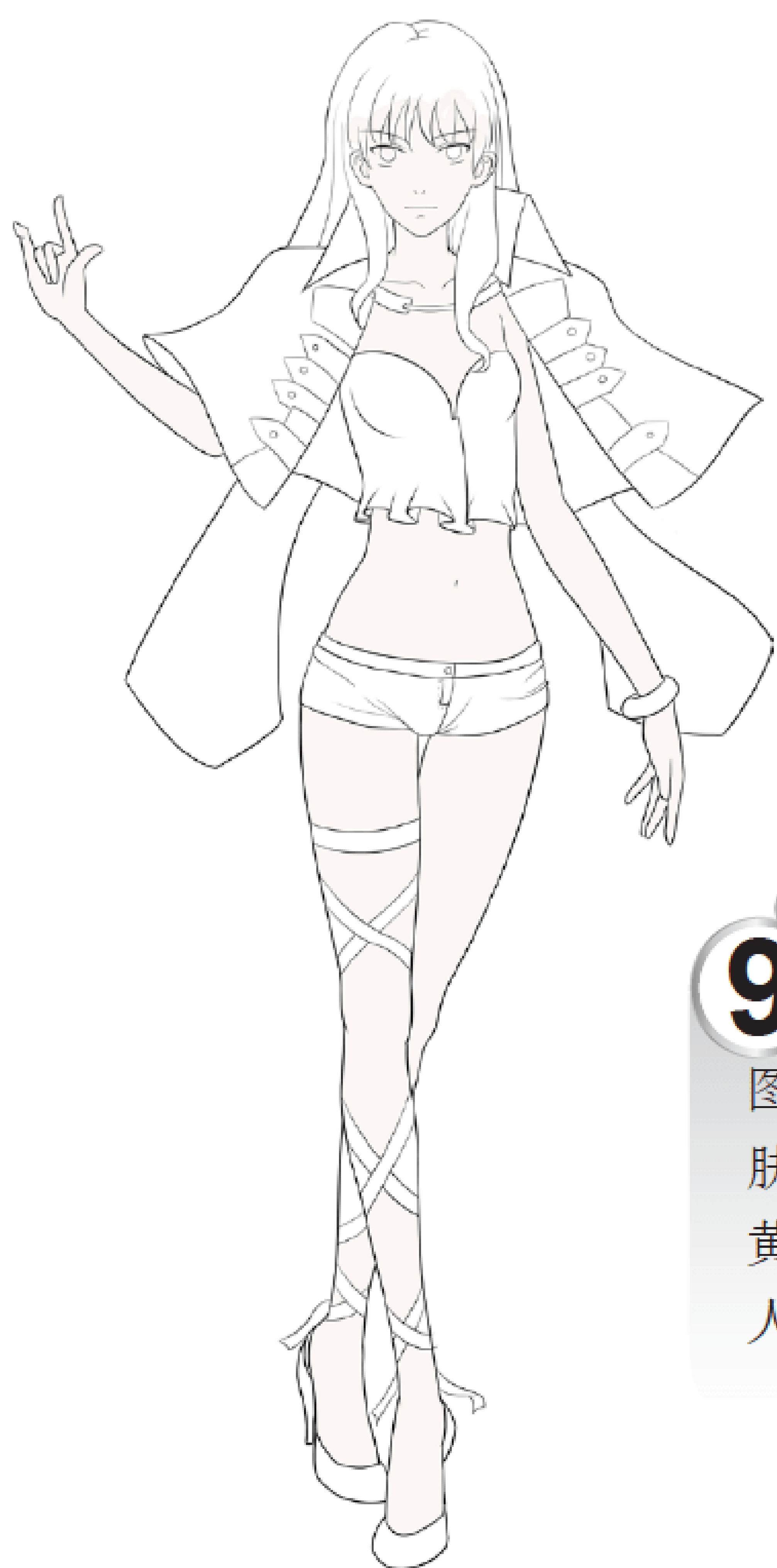


7 细化草图，给人物服装添加细节设计和褶皱，增加画面层次感。

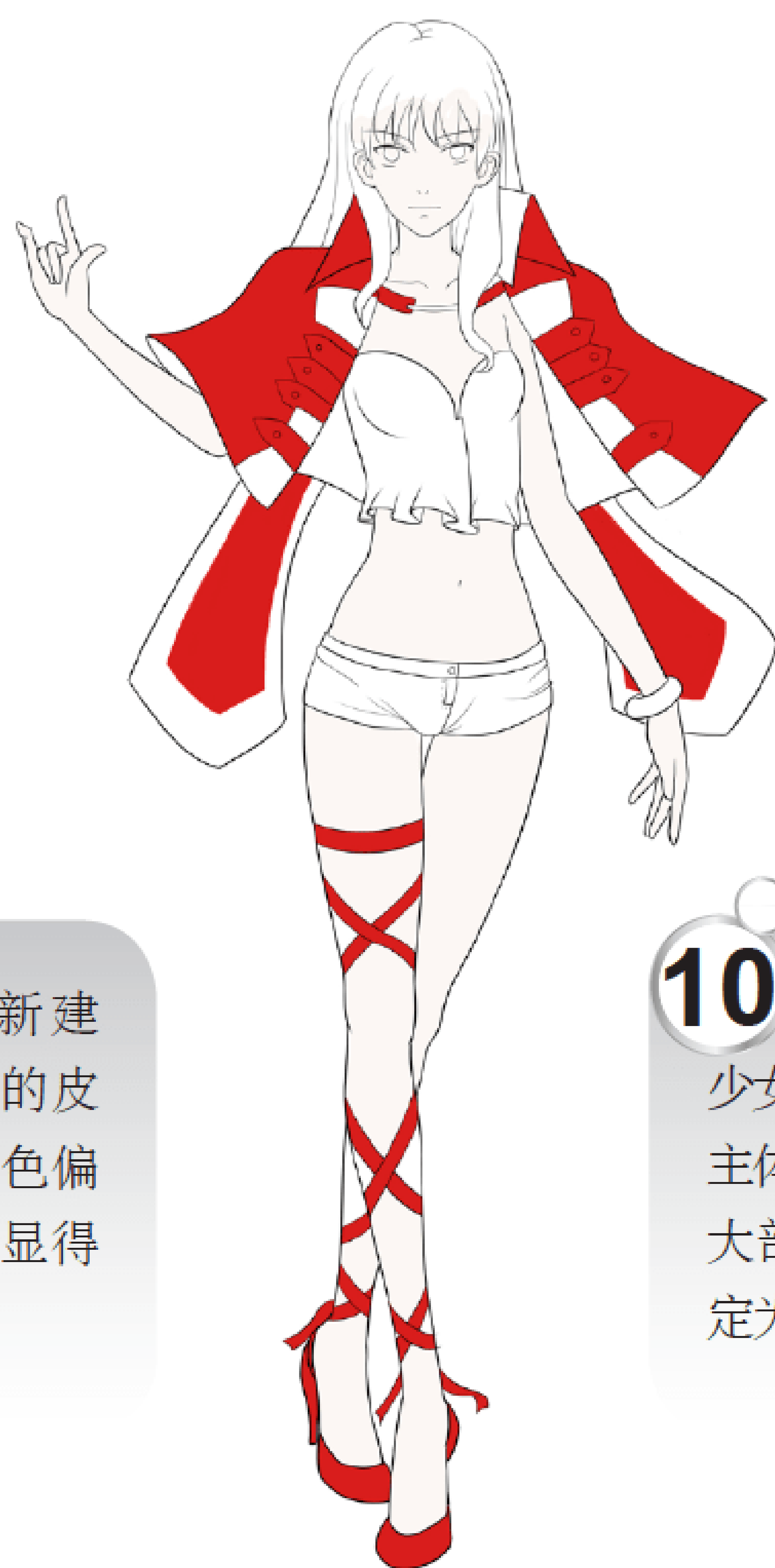


8 完善线稿，用流畅的线条将线稿描绘出来，注意线条的粗细变化。

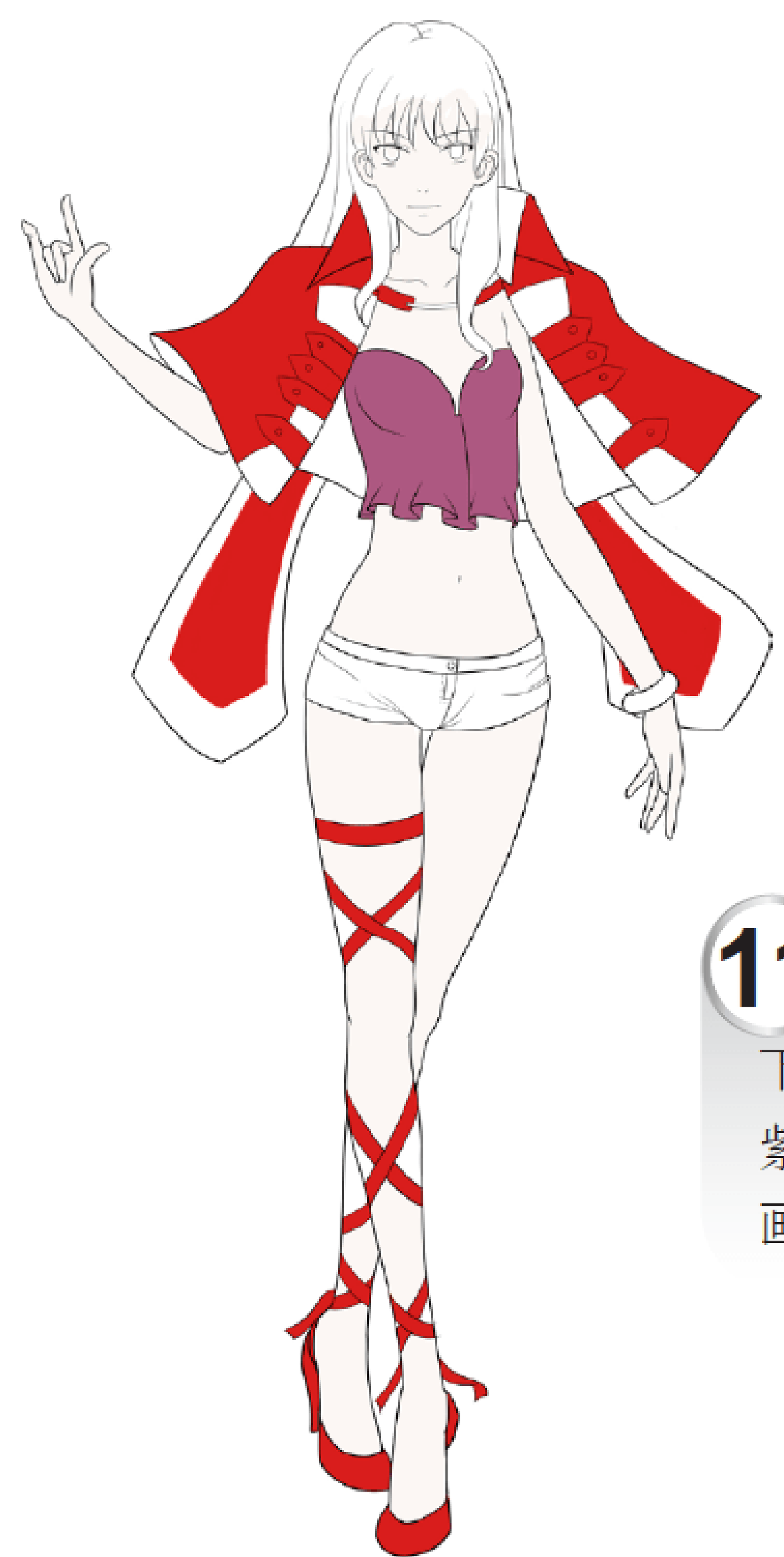
11.4.3 平铺底色



9 在线稿下新建图层，先给人物的皮肤铺上颜色，颜色偏黄偏淡，这样才显得人物白皙。



10 由于是画火辣美少女，所以用红色作为主体色比较好，将图中大部分面积的色彩设定为鲜艳的大红。



11 在红色大色调下，给裹胸涂上偏红紫的颜色，这样能使画面更加协调。



12 用偏蓝色作为短裤的颜色，使画面在整体色调下有所变化。





13 给头发平铺黄色，这样整个画面就处于一种暖色调中，比较协调。细节处的颜色可以选择红色的间色或者补色，这时对画面都不会有太大的影响。这里选择的是用红色的间色来作为小物件的颜色。

11.4.4　深入刻画



14 使用【笔】工具，选择橘黄色画出人物皮肤阴影和腮红，给手指也画点橘黄，会使人物更有血色。



15 使用【水彩笔】工具将腮红和骨点处的颜色晕开，轻轻画出身体的结构，骨点突出处点出高光。





16 画眼睛时先画出上眼睑投下的暗影，用【水彩笔】工具稍微晕开，然后画出反光与高光。





17 用【笔】工具画出头发阴影色，用【水彩笔】工具晕开，最后用亮黄色画出少量高光。




18 选择暗红色，用【笔】工具画出红色衣服阴影，然后选择淡紫色画出白色衣服阴影。



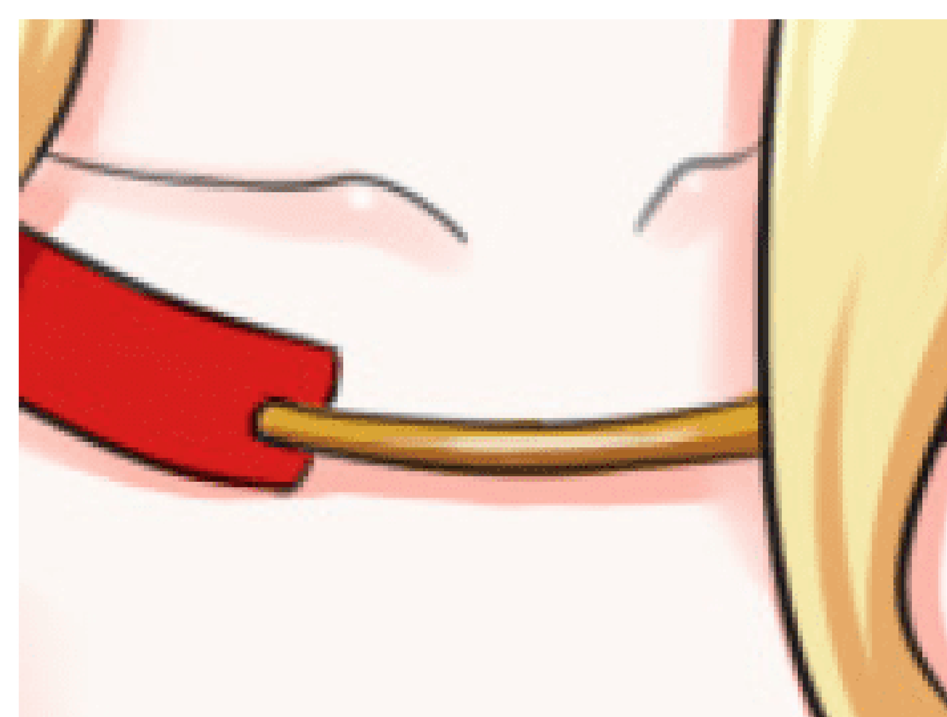



19 用深色紫红画出衣服的阴影，注意胸部球形的结构表现，给衣服增加一点花边褶皱，增加衣服的层次，最后画出少量高光与反光表现衣服的质感。



20 根据裤子的褶皱画出阴影，阴影偏紫色，饱和度较高，明度较低。

21 细致地画出小装饰的阴影与高光，注意阴影要根据结构来画，用少量的高光表现出金属质量。





22 画一个半透明质感的手镯时，要注意反光的表现，其颜色会比较纯、亮，高光很少。

23 给肩部衣服增加一点小装饰，能使衣服更加精致。



11.4.5 画面完善

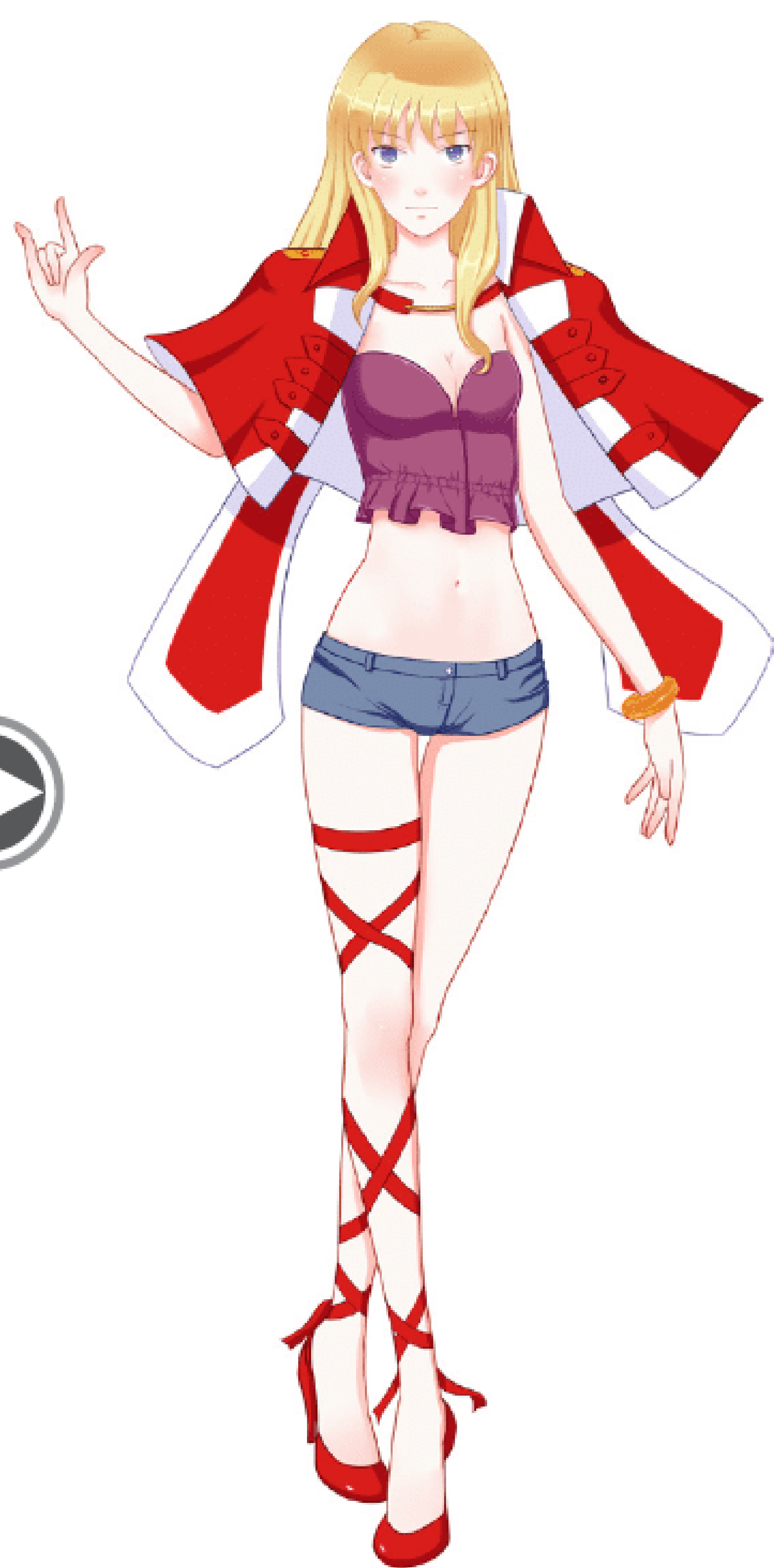


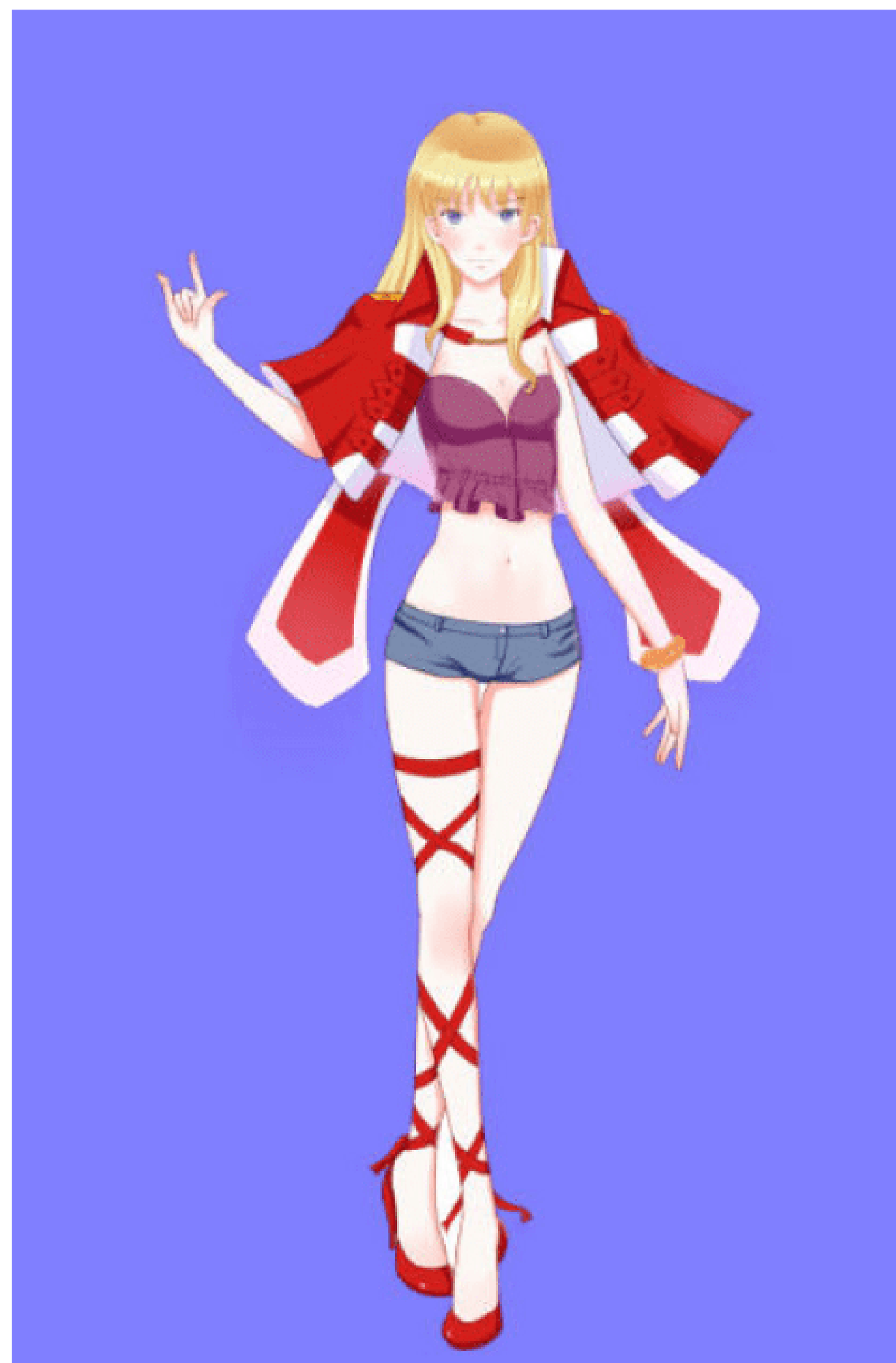
24 选择线稿层，根据人物的色彩变化给线稿添加颜色，注意要勾选【保护不透明度】复选框。



25 用淡紫色给人物画一点环境光，注意光的范围会随结构而变化。







26 在线稿层用【魔棒】工具选择人物之外的区域，清除溢出人物身体的反光。





27 清理干净画面，一个性感火辣的美少女绘制完成。丰满的身材、性感的穿着，配上火热的颜色，洋溢着青春的热情。

参考文献

[1] 绘漫堂．漫画素描技法完全自学教程——美少女篇．北京：人民邮电出版社，2014
[2] CC动漫社．漫画技法圣经——美少女篇．北京：中国水利水电出版社，2012
[3] 飞乐鸟．漫画素描技法完全自学教程——美少女造型专题．北京：中国青年出版社，2011